

The background features a dark, stylized grid pattern that recedes into the distance, creating a sense of depth. A horizontal band of white and red lines cuts across the middle of the image, with the red line being thicker and more prominent. The N-GAGE logo is positioned in the upper left quadrant, with the 'N' in red and 'GAGE' in white.

**N·GAGE**

**NOKIA**

**מדריך מורחב למשתמש**

## הצהרת התאמה

אנו, NOKIA Corporation, מצהירים במסגרת אחריותנו הבלעדית, כי המוצר NEM-4 עונה לתנאים הקבועים בחקיקת הקהילה האירופית הבאה: Council Directive EC/1999/5. העתק של ה- Declaration of Conformity ניתן למצוא ב- [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity).

Copyright © 2003 Nokia. כל הזכויות שמורות.

שכפול, העברה, הפצה או אחסון של חלק כלשהו ממסמך זה או של כולו בכל צורה שהיא, מבלי לקבל היתר בכתב מראש מ-Nokia, אסורים. Nokia Connecting People ו-Nokia N-Gage הם סימנים מסחריים או סימנים מסחריים רשומים של Nokia Corporation. שמות אחרים של מוצרים וחברות אחרות המוזכרים במסמך זה, עשויים להיות סימנים מסחריים או שמות מסחריים של הבעלים המיוחסים להם. Nokia tune הוא סימן צליל של Nokia Corporation.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998–2002.

© 1998–2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

השימוש במוצר זה בהתאם לתקן MPEG-4 VISUAL אסור בהחלט. להוציא שימוש הקשור באופן ישיר ל- (א) נתונים או מידע (1) שנוצרו על ידי צרכן שאינו מעורב במיוס עסקי ונתקבלו ממנו ללא תמורה, ו- (2) לשימוש פרטי בלבד; ו- (ב) שימושים אחרים שהותרו ברישיון במפורש ובנפרד על ידי MPEG LA, L.L.C.

Stac ®, LZS ®, © 1996, Stac, Inc., © 1994–1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn ®, LZS ®, © 1988–98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000–2002 Intuwave Limited. All rights reserved ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com)).

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997–2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia מפעילה מדיניות של פיתוח מתמשך. Nokia שומרת לעצמה את הזכות לבצע שינויים ושיפורים בכל המוצרים במסמך זה ללא הודעה מוקדמת. Nokia לא תהיה אחראית בשום דרך שהיא לאובדן נתונים או הכנסה או כל נזקים מיוחדים, מקריים, תוצאתיים או עקיפים שייגרמו בכל אופן שהוא. תוכן מסמך זה ניתן "כפי שהוא" (As Is). מלבד האחריות הנדרשת לפי החוק החל, לא ניתנת אחריות מכל סוג שהוא, מפורשת או משתמעת, לרבות אחריות משתמעת לסחירות והתאמה מסוימת הנוגעת לדיוק, לאמינות או לתוכנו של מסמך זה. Nokia שומרת לעצמה את הזכות לתקן מסמך זה או לסגת ממנו בכל עת ללא הודעה מראש.

זמינות של אביזרים מסוימים עשויה להשתנות מאזור לאזור. אנא פנה אל ספק Nokia הקרוב אליך.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

# תוכן העניינים

30	נגן המוזיקה והרדיו
30	Music Player (נגן המוזיקה)
32	Radio (רדיו)
33	שימוש ברדיו
38	Settings (הגדרות)
38	שינוי הגדרות כלליות
38	Device settings (הגדרות מכשיר)
40	Call settings (הגדרות שיחה)
41	Connection settings (הגדרות חיבור)
46	Date and time (תאריך ושעה)
46	Security (אבטחה)
49	Call barring (חסימת שיחות)
49	Network (רשת)
50	Enhancement settings (הגדרות אביזרי העשרה)
51	Contacts (אנשי קשר)
51	יצירת כרטיסי אנשי קשר
	העתקת אנשי קשר בין כרטיס ה-SIM
51	לייכרון קונסולת המשחקים
51	עריכת כרטיסי אנשי קשר
52	הצגת כרטיס איש קשר
56	ניהול קבוצות אנשי קשר
56	ייבוא נתונים

6	למען בטחונך
8	מידע כללי
8	מצב המתנה
10	Menu (תפריט)
11	Options lists (רשימות אפשרויות)
11	עזרה מקוונת
11	Navigation bar (סרגל ניווט) – תנועה אופקית
12	פעולות המשותפות לכל היישומים
13	ויסות עוצמת שמע
15	חיבור הכבלים המצורפים ושימוש בהם
15	זיכרון משותף
17	שימוש בקונסולת המשחקים כטלפון
17	חיוג
19	מענה לשיחה
	שיחות - יומן שיחות (Call register)
21	ורישום כללי (general log)
24	התיקיה SIM
24	כרטיס הזיכרון
28	משחקים
28	התחלת משחק
28	התחלת משחק לשני שחקנים
29	התחלת משחק מרובה-שחקנים

91	הפרופיל Offline (לא-מקוון).....
93	Calendar (יומן) ו-To-do (מטלות).....
93	יצירת רשומות ב-Calendar.....
96	הגדרת התראות יומן.....
96	שליחת רשומות יומן.....
96	ייבוא נתונים.....
97	Extras (תוספות).....
97	Favorites (מועדפים).....
98	To-Do (מטלות).....
98	Calculator (מחשבון).....
99	Converter (ממיר).....
100	Notes (הערות).....
100	Clock (שעון).....
101	Composer (מלחין).....
102	Recorder (רשמוקל).....
103	Services (XHTML) – שירותים (XHTML) ....
103	צעדים בסיסיים לגישה.....
103	הגדרת קונסולת המשחקים לשירות הדפדפן.....
104	התחברות.....
104	הצגת סימניות.....
105	דפדוף.....
107	הורדה.....
108	ניתוק חיבור.....

	<b>Images (תמונות) ו-Screen shot</b>
57	(צילום מסך).....
57	Images (תמונות).....
60	Screen shot.....
62	<b>RealOne Player™ (נגן המדיה)</b>
63	Media Guide (מדריך המדיה).....
63	נגינת קובצי מדיה.....
64	שליחת קובצי מדיה.....
64	שינוי ההגדרות.....
66	<b>Messaging (הודעות)</b>
67	Messaging – מידע כללי.....
68	כתיבת טקסט.....
71	יצירה ושליחה של הודעות חדשות.....
76	Inbox (דואר נכנס) – קבלת הודעות.....
79	My folders (התיקיות שלי).....
79	Remote mailbox (תיבת דואר מרוחקת).....
83	Outbox (דואר יוצא).....
84	הצגת הודעות בכרטיס SIM.....
84	Cell broadcast (שידור תא) – שירות רשת.....
84	Service command editor (עורך פקודת שירות).....
85	Messaging settings (הגדרות הודעות).....
90	<b>Profiles (פרופילים)</b>
90	שינוי הפרופיל.....
90	התאמת פרופילים.....



120	חיבור קונסולת המשחקים למחשב
120	Sync – סנכרון מרוחק
123	<b>פתרון בעיות</b>
124	שאלות ותשובות
127	<b>מידע לגבי סוללות</b>
128	<b>טיפול ותחזוקה</b>
129	<b>מידע בטיחות חיוני</b>
133	<b>אינדקס</b>

108	הגדרות דפדפן
109	<b>Applications (Java™) – יישומי Java</b>
110	התקנת יישום Java
111	הגדרת יישום Java
112	<b>Manager (ניהול) – התקנת יישומים ותוכנה</b>
112	התקנת תוכנה
113	הסרת תוכנה
114	הצגת מצב הזיכרון
115	<b>Connectivity (קישוריות)</b>
115	חיבור Bluetooth

# למען בטחונך

קרא את ההנחיות הפשוטות הבאות. אי-הקפדה על הכללים עלולה להיות מסוכנת ואף בלתי חוקית. מידע מפורט נוסף מובא במדריך למשתמש זה.

בעת הפעלת התכונות השונות במכשיר זה, עליך לציית לכל החוקים ולכבד את הפרטיות ואת הזכויות הלגיטימיות של אחרים.

אין להפעיל את המכשיר כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

**זהירות בדרכים קודמת לכל** אל תאחז במכשיר סלולרי בידך במהלך נהיגה.

**הפרעות** כל המכשירים הסלולריים עלולים לסבול מהפרעות, שעלולות להשפיע על הביצועים שלהם.

**כבה בבתי חולים** יש לפעול על פי ההוראות והכללים. יש לכבות את המכשיר בקרבת ציוד רפואי.

**כבה במטוסים** מכשירים סלולריים עלולים לחולל הפרעות במטוס.

**כבה בתחנות דלק** אין להשתמש במכשיר בתחנות דלק. אין להשתמש בקרבת דלק או כימיקלים.



**כבה במקום שמפעילים בו חומרי נפץ** אין להשתמש במכשיר במקום שמפעלים בו חומרי נפץ. פעל על פי ההגבלות, ההוראות והכללים.



**שימוש נכון** יש לאחוז במכשיר כמקובל בלבד, על פי המתואר במדריך למשתמש זה. אין לגעת באנטנה שלא לצורך.



**שירות מוסמך** רק טכנאי שירות מוסמך רשאי להתקין או לתקן מכשור סלולרי.



**אביזרי העשרה וסוללות** יש להשתמש רק באביזרי העשרה ובסוללות שאושרו על ידי היצרן. אין לחבר מוצרים שאינם תואמים.



**עמידות במים** המכשיר אינו עמיד במים. הקפד שישאר יבש.





**עותקי גיבוי** זכור להכין עותקי גיבוי של כל הנתונים החשובים.




**חיבור למכשירים אחרים** בטרם תחבר את המכשיר שברשותך למכשיר אחר, עיין בהוראות הבטיחות המפורטות במדריך למשתמש של המכשיר האחר. אין לחבר מוצרים שאינם תואמים.






**שיחות חירום** ודא שהמכשיר מופעל ונמצא באזור שקיימות בו קליטה סלולרית. לחץ  כמספר הפעמים הדרוש (לדוגמה, לניתוק שיחה, ליציאה מתפריט וכד') כדי למחוק את הצג. הקש את מספר החירום ואחר כך לחץ . מסור את מיקומך. אל תנתק את השיחה עד שתבקש לעשות זאת.

## מטענים ואביזרי העשרה

 **הערה:** בדוק את מספר הדגם של המטען שברשותך לפני חיבורו למכשיר זה. מכשיר זה מיועד לשימוש כשהוא מוזן בחשמל ממטען מדגם LCH-9, ACP-12 או LCH-12.

 **אזהרה!** השתמש רק בסוללות, במטענים ובאביזרי העשרה שאושרו על ידי Nokia לשימוש בדגם מכשיר זה. שימוש בסוללות, במטענים ובאביזרי העשרה אחרים עלול לבטל כל אישור או אחריות החלים על המכשיר, ועלול להיות מסוכן.


למידע לגבי הזמינות של אביזרי העשרה מאושרים פנה אל המשווק.

כאשר אתה מנתק את כבל אספקת החשמל של אביזר העשרה כלשהו, אחוז בתקע ולא בכבל עצמו.

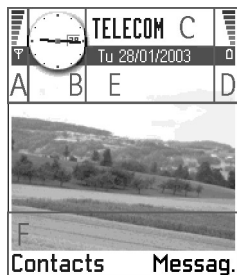
## שירותי רשת

המכשיר הסלולרי, המתואר במדריך למשתמש זה, מאושר לשימוש ברשתות סלולריות מסוג GSM 1800, EGSM 900 ו-GSM 1900.

מספר תכונות המתוארות במדריך למשתמש זה, מכונות 'שירותי רשת'. אלה הם שירותים מיוחדים, אשר תוכל לקבל מספק השירות הסלולרי שלך. בטרם תוכל ליהנות משירותי רשת אלה עליך להיות מנוי עליהם אצל ספק השירות שלך ולקבל ממנו את הוראות השימוש שלהם.

 **הערה:** ייתכן שרשתות סלולריות מסוימות לא תתמוכנה בכל ערכות התווים לשפות השונות ו/או בכל השירותים.

# 1. מידע כללי



**A** מציג את עוצמת האות של הרשת הסלולרית במקום שאתה נמצא בו. ככל שהפס גבוה יותר עוצמת האות חזקה יותר. סמל האנטנה שמעל לסמל **A** יוחלף בסמל ה-GPRS **G** כשהאפשרות

*GPRS connection*

(חיבור GPRS) נקבעה

ל- *When available* (כשזמין) וכשיחיבור GPRS זמין ברשת הסלולרית (או בתא הסלולרי הנוכחי). ראה 'תנוני מנות

(General Packet Radio Service, GPRS)' בעמוד 42,

וכן 'GPRS' בעמוד 45.

**B** מציג שעון אנלוגי או דיגיטלי. ראה גם הגדרות ל- *Date and time* (שעה ותאריך) בעמוד 46, וכן הגדרות ל**מצב המתנה** ← תמונת רקע בעמוד 39.

**C** מציין לאיזו רשת סלולרית קונסולת המשחקים מחוברת כרגע.

**D** מציג את מידת הטעינה של הסוללה. ככל שהפס גבוה יותר הסוללה טעונה יותר.

**E** סרגל ניווט: מציג את הפרופיל הפעיל כרגע. אם הפרופיל שנבחר הוא *General* (כללי), התאריך הנוכחי יוצג במקום שם הפרופיל. למידע נוסף ראה *Navigation bar* (סרגל ניווט) – תנועה אופקית' בעמוד 11, וכן *Profiles* (פרופילים)' בעמוד 90.

קונסולת המשחקים הסלולרי N-Gage™ מתוצרת Nokia מציעה תכונות משחקים (Games) ומוזיקה (Music) ופונקציות מגוונות אחרות השימושיות ביותר בחיי היום-יום, כגון טלפון (Telephone), גנן מדיה (RealOne Player™), הודעות (Messaging), שעון (Clock), שעון מעורר (alarm clock), מחשבון (Calculator) ויומן (Calendar).

## תוויות באריזה

- התוויות שבאריזת המכשיר כוללות מידע חשוב לצורכי שירות ותמיכה. באריזה כלולות גם הוראות לגבי אופן השימוש בתוויות אלה.

## מצב המתנה

המחזונים הבאים מוצגים כאשר קונסולת המשחקים מוכנה לשימוש ולא הוקשו תווים כלשהם. מצב זה מכונה 'מצב המתנה'.

🔔 – מוצג כשהפונקציה *Incoming call alert* (התראת שיחה נכנסת) נקבעה למצב *Silent* (שקט) וכשהפונקציה *Message alert tone* (צליל התראת הודעה) נקבעה למצב *Off* (מופסק) בפרופיל הפעיל כעת. ראה 'Profiles' (פרופילים) בעמוד 90.

🔑 – מציין שלוח המקשים של קונסולת המשחקים נעול.  
🌐 – מציין שקיימת התראה פעילה. ראה 'Clock' (שעון) בעמוד 100.

📶 – מציין שהתכונה Bluetooth פעילה. כשמשודרים נתונים דרך Bluetooth מוצג הסמל (📶).

📧 – מציין שכל השיחות לקונסולת המשחקים מופנות. 99  
– מציין שכל השיחות לקונסולת המשחקים מופנות אל התא הקולי. ראה 'הגדרות להפניית שיחות' בעמוד 20. אם ברשותך שני קווי טלפון, מחוון ההפניה עבור הקו הראשון יהיה 1 ומחוון ההפניה עבור הקו השני יהיה 2. ראה 'Line in use' (קו טלפון בשימוש) – שירות רשת' בעמוד 40.  
2 – מציין שתוכל לחייג באמצעות קו 2 בלבד (שירות רשת). ראה 'Line in use' (קו טלפון בשימוש) – שירות רשת' בעמוד 40.

## מחווני חיבור נתונים

- כשיישום כלשהו יוצר חיבור נתונים, אחד מהמחוונים הבאים יתבהב במצב המתנה.
- כשמחוון כלשהו מוצג ברציפות החיבור פעיל.
- 📶 מוצג עבור שיחת נתונים, 📶\* מוצג עבור שיחת נתונים במהירות גבוהה.
- 📶 המחווין 📶 יוצג במקום מחווין עוצמת האות כשקיים חיבור GPRS פעיל. המחווין 📶 יוצג כשחיבור ה-GPRS הועבר להמתנה במהלך שיחות קוליות.

F מצגי את קיצורי הדרך הנוכחיים ששוויו למקשי הבחירה ו-📶.

💡 **טיפ:** תוכל לשנות את קיצור מקש הבחירה ואת תמונת הרקע. ראה 'מצב המתנה' בעמוד 8.

🔑 **הערה:** קונסולת המשחקים כוללת שומר מסך. אם לא בוצעו בה פעולות במשך חמש דקות הצג יימחק ושומר המסך יוצג. ראה עמוד 39. לביטול שומר המסך לחץ על כל מקש.

## מחוונים הקשורים לפעולות

אחד או יותר מהסמלים הבאים עשוי להיות מוצג כשקונסולת המשחקים במצב המתנה:

📧 – מציין שקיבלת הודעות חדשות לתוך ה-Inbox (דואר נכנס) שביישום Messaging (הודעות). מחוון מהבהב פירושו שזיכרון קונסולת המשחקים מתמלא ושעליך למחוק נתונים. למידע נוסף ראה 'זיכרון מתמלא' בעמוד 123.


📧 – מציין שקיבלת הודעת דואר אלקטרוני (e-mail) חדשה (שירות רשת).

📶 – מציין שקיבלת הודעה קולית אחת או יותר. ראה 'חיוג לתא הקולי' בעמוד 18.

📶 – מציין שקיימות הודעות שממתינות לשליחה ב-Outbox (דואר יוצא). ראה עמוד 67.

**F** עבור שיחת פקס.  
**(●)** עבור חיבור Bluetooth.

## Menu (תפריט)

- לחץ על  (מקש Menu) כדי לפתוח את התפריט הראשי. בתפריט זה תוכל לגשת לכל היישומים שבקונסולת המשחקים.


אפשרויות בתפריט:  
*Open* (פתיחה),  
*Grid view/List view*  
 (תצוגת רשימה/

תצוגת סמלים), *Move*

(העברה), *Move to folder* (העברה לתיקייה), *New folder* (תיקייה חדשה), *Help* (עזרה) ו- *Exit* (יציאה).


## תנועה בתפריט


- לחץ על החלק העליון , התחתון , השמאלי  או הימני  של מקש הניווט כדי לנוע בתפריט.

 **הערה:** תוכל ללחוץ על מקש הניווט כדי לנוע באלכסון במהלך משחק.



## פתיחת יישומים או תיקיות

- דפדף ליישום או לתיקייה כלשהם ולחץ על מרכז מקש הניווט  (ראה חץ 5 בתרשים) כדי לפתוח אותם.

 **טיפ!** בחר **Options** (אפשרויות) ← *List view* (תצוגת רשימה) אם ברצונך להציג את היישומים שברשימה.

## סגירת יישומים

- חזור למצב המתנה על ידי לחיצה על **Back** (חזרה) כמספר הפעמים הנדרש, או לחץ **Options** ← *Exit* (יציאה).

אם תלחץ ותחזיק את המקש , קונסולת המשחקים תחזור למצב המתנה, והיישום יישאר פתוח ברקע.

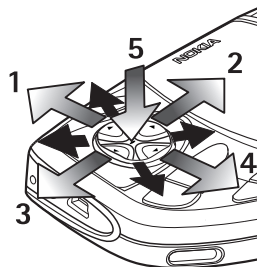
 **הערה:** לחיצה על המקש  תנתק תמיד את השיחה, גם אם יישום אחר פעיל ומוצג על המסך.

כשאתה מכבה את קונסולת המשחקים, היישומים ייסגרו וכל הנתונים שלא נשמרו, יישמרו באופן אוטומטי.

## סידור התפריט מחדש

תוכל לסדר מחדש את התפריט כרצונך. תוכל להעביר יישומים בהם אתה משתמש בתדירות נמוכה יותר אל תיקיות, ולהעביר יישומים שבהם אתה משתמש בתדירות גבוהה יותר מתיקייה כלשהי אל התפריט. תוכל גם ליצור תיקיות חדשות.



1. דפדף עד הפרט שברצונך להעביר ובחר **Options** ← *Move* (העברה). סימן ביקורת יוצג ליד היישום.



2. העבר את היישום שבחרת אל המקום הרצוי לך ולחץ OK.

💡 **טיפ!** במקרים מסוימים, כשתלחץ על מקש הניווט, תוצג רשימת אפשרויות קצרה יותר ובה הפקודות העיקריות שזמינות בתצוגה.

## מעבר בין יישומים

אם קיימים כמה יישומים פתוחים וברצונך לעבור מיישום אחד לאחר: לחץ והחזק את המקש  (המקש Menu). חלון מיתוג היישומים ייפתח ויצגי רשימה של היישומים הפתוחים. דפדף ליישום המבוקש ולחץ  כדי לעבור אליו.

➡ **הערה:** אם הזיכרון מתמלא, ייתכן שקונסולת

המשחקים תסגור כמה יישומים. קונסולת המשחקים תשמור את כל הנתונים שלא נשמרו לפני סגירה של יישום כלשהו.


## Options lists (רשימות אפשרויות)

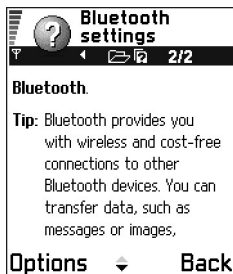
### אפשרויות

במדריך למשתמש זה תוכל לראות את הפקודות ברשימות האפשרויות השונות. רשימות אלו מציינות אילו פקודות זמינות בתצוגות ובמצבים שונים.

➡ **הערה:** הפקודות הזמינות תלויות בתצוגה שבה אתה נמצא.

## עזרה מקוונת

קונסולת המשחקים N-Gage מתוצרת Nokia שברשותך מכילה עזרה מקוונת, שתוכל לגשת אליה מכל יישום שמכיל רשימת **Options**. לחץ על המקש  כדי לפתוח את הרשימה **Options**.




## Navigation bar (סרגל ניווט) – תנועה אופקית

בסרגל הניווט תוכל לראות:


- חצים קטנים או כרטיסיות, המציינים אם קיימים תצוגות, תיקיות או קבצים נוספים, שתוכל לעבור אליהם.






- מחווני עריכה. ראה 'כתובת טקסט' בעמוד 68.

מידע נוסף. לדוגמה, המספר 2/14 מצייין שהתמונה הנוכחית היא התמונה השנייה מבין 14 התמונות שבתיקייה. לחץ  כדי להציג את התמונה הבאה.


## פעולות המשותפות לכל היישומים

- **פתיחת פריטים להצגה** – כשאתה מציג רשימת קבצים או תיקיות, דפדף עד הפריט הרצוי ולחץ על מקש הניווט כדי לפתוח אותו, או בחר **Options** ← **Open**.
- **עריכת פריטים** – כדי לערוך פריטים מסוימים, עליך לפתוח אותם תחילה כדי להציגם, ואחר כך לבחור **Options** ← **Edit** (עריכה) אם ברצונך לשנות את תכולתם.
- **שינוי שמות פריטים** – כדי להעניק שם חדש לקובץ או לתיקייה, דפדף עד הקובץ או עד התיקייה הרצויה ובחר **Options** ← **Rename** (שינוי שם).
- **הסרת פריטים, מחיקת פריטים** – דפדף עד הפריט הרצוי ובחר **Options** ← **Delete** (מחיקה), או לחץ  למחיקת כמה פריטים בבת אחת עליך לסמן אותם תחילה. ראה 'סימון פריט' להלן.
- **סימון פריט** – קיימות כמה דרכים לבחור פריטים מתוך רשימה.

- לבחירת פריט אחד בכל פעם, דפדף עד הפריט הרצוי ובחר **Options** ← **Mark/Unmark** (סימון/ביטול סימון) ← **Mark**, או לחץ יחד על  ועל מקש הניווט. סימן ביקורת יוצג ליד הפריט.
- לבחירת כל הפריטים שברשימה, בחר **Options** ← **Mark/Unmark** (סימון/ביטול סימון) ← **Mark all** (סימון הכל).

- **סימון כמה פריטים** – לחץ והחזק את המקש  ובאותו זמן הזז את מקש הניווט מטה או מעלה. בעת תזוזת הבחירה יוצג סימן ביקורת ליד הפריטים. לסיום הבחירה הפסק את הדפדוף בעזרת מקש הניווט, ואחר כך שחרר את המקש . לאחר בחירת כל הפריטים

הרצויים, תוכל להעביר או למחוק אותם על ידי בחירת **Options** ← **Move to folder** (העברה לתיקייה) או **Delete**.

לביטול סימון של פריט כלשהו, דפדף עד הפריט הרצוי ובחר **Options** ← **Mark/Unmark** ← **Unmark**, או לחץ באותו זמן על המקש  ועל מקש הניווט.

**יצירת תיקיות** – ליצירת תיקייה חדשה בחר **Options** ← **New folder** (תיקייה חדשה). תתבקש לקבוע שם לתיקייה החדשה (עד 35 אותיות).

**העברת פריטים לתיקייה** – להעברת פריטים לתיקייה, או בין תיקיות, בחר **Options** ← **Move to folder** (אפשרות זו לא תוצג אם אין תיקיות זמינות). כשתבחר **Move to folder** תיפתח רשימה של התיקות הזמינות, ותוכל גם לראות את תפריט היישום (כדי להעביר פריט אל מחוץ לתיקייה). בחר את המיקום שברצונך להעביר אליו את הפריט, ולחץ **OK**.

 **טיפ!** למידע לגבי הוספת טקסט וספרות, ראה 'כתיבת טקסט' בעמוד 68.



## סמלי עוצמת שמע

☞ – למצבי אפרכסת ודיבורית אישית

☞ – למצב רמקול

💡 **טיפ!** שימוש בדיבורית האישית המצורפת למכשיר הוא דרך נוחה להשתמש בקונסולת המשחקים לשיחות, משחקים או האזנה למוזיקה.

## רמקול

קונסולת המשחקים שברשותך כוללת רמקול שניתן להשתמש בו כדיבורית. במדריך המהיר הרמקול מוצג בתרשים, שבו מתוארים המקשים והחלקים השונים של המכשיר. הרמקול מאפשר לשוחח ולהאזין לקונסולת המשחקים ממרחק קצר – מבלי שתצטרך להצמידו לאוזן (תוכל להניחו על השולחן, לדוגמה). תוכל להשתמש ברמקול במהלך שיחה, ביישומי קול ובזמן הצגת הודעות מולטימדיה.

ה- RealOne Player™ משתמש ברמקול כברירת מחדל בזמן הצגת וידיאו. שימוש ברמקול מקל על השימוש ביישומים אחרים במהלך שיחה.

## הפעלת הרמקול

כדי לעבור לשימוש ברמקול במהלך שיחה פעילה, בחר **Options** ← *Activate loudsp* (הפעלת רמקול). יישמע צפצוף, הסמל ☞ בסרגל הניווט ומחוון עוצמת השמע ישתנה.

⬅ **חשוב:** אל תצמיד את קונסולת המשחקים לאוזןך כשאתה משתמש ברמקול, מכיון שעוצמת השמע עלולה להיות חזקה מאוד.



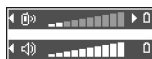
## חיפוש פריטים

תוכל לחפש שם, קובץ, תיקייה או קיצור דרך על ידי שימוש בשדה החיפוש. במקרים מסוימים שדה זה לא יוצג באופן אוטומטי, אך תוכל להפעילו על ידי בחירת **Options** ← *Find* (חיפוש), או על ידי הקשת אותיות.

1. לחיפוש פריט כלשהו, התחל להקיש טקסט בשדה החיפוש. קונסולת המשחקים תתחיל לחפש התאמות מיד, ותעביר את הבחירה אל ההתאמה הטובה ביותר שנמצאה. כדי שהחיפוש יהיה מדויק יותר, הקש יותר אותיות. הבחירה תעבור אל הפריט המתאים ביותר לאותיות.
2. לאחר איתור הפריט הנכון, לחץ ☞ כדי לפתוח אותו.

## ייסות עוצמת שמע

כשאתה מנהל שיחה פעילה, או מאזין לצליל כלשהו, לחץ ☞ או ☞ כדי להגביר או להחליש את עוצמת השמע, בהתאמה.



עליך להפעיל מחדש את הרמקול עבור כל שיחת טלפון שתנהל, אולם יישומי הקול (כגון Composer [מלחין] ו-Recorder [רשמוקול]) ישתמשו ברמקול כברירת מחדל.

### כיווי הרמקול

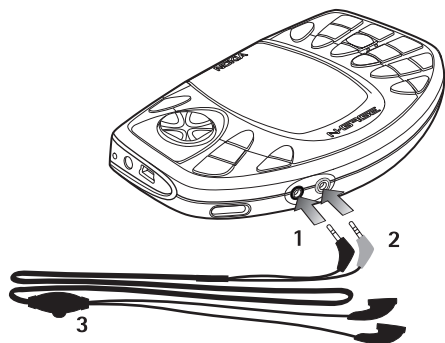
- כשאתה מנהל שיחה פעילה, או מאזין למוזיקה, בחר **Options** ← *Activate handset* (הפעלת פומית הטלפון).

### חיבור הדיבורית האישית ושימוש בה

תוכל להאזין לרדיו ה-FM (FM Radio) או לנגן המוזיקה (Music player) בקונסולת המשחקים שלך בעזרת הדיבורית האישית הסטריאופונית המצורפת HDD-2. לחיג השתמש בלוח המקשים. לאחר חיבור השיחה תוכל להשתמש בדיבורית האישית כדי לשוחח ולהאזין לצד השני.

### חיבור הדיבורית האישית HDD-2

הכנס את הקצה השחור של כבל הדיבורית האישית לתוך המחבר (1) שבקונסולת המשחקים. באופן דומה, הכנס את הכבל האפור של הדיבורית האישית לתוך המחבר (2).



כבל הדיבורית האישית משמש כאנטנה לרדיו. לפיכך, הנח לכבל זה להיות לוח בחופשיות.

⚠ **אזהרה!** האזנה למוזיקה בעוצמה גבוהה עלולה לפגוע בשמיעתך. לוויסות עוצמת השמע כשהדיבורית האישית מחוברת לקונסולת המשחקים, לחץ ☹ או ☹.

⚠ **אזהרה!** במהלך שימוש בדיבורית האישית יכולתך לשמוע את הסביבה פחותה יותר. אל תשתמש בדיבורית האישית במצבים שבהם שימוש כזה עלול לסכן את חייך.

← **הערה:** יש לפקח על ההקלטה משקע הדיבורית האישית שבהתקן החיצוני. וסת את עוצמת השמע בהתקן החיצוני כך שהצליל לא יעוות.

2. תוכל להשתמש ב-Nokia Audio Manager כדי לנהל את קובצי הצלילים שלך. לחיבור קונסולת המשחקים למחשב תואם PC, השתמש בכבל ה-USB המצורף (USB Mini-B Cable) מדגם DKE-2 (1). למידע על 'Nokia Audio Manager' ראה עמוד 34.

- ← **הערה:** כשכבל ה-USB מחובר, ה-Music Player (נגן המוזיקה) או כל יישום אחר אינם יכולים לגשת אל כרטיס הזיכרון. לאחר הסרת כבל ה-USB כרטיס הזיכרון נעשה זמין לכל היישומים.
3. תוכל לחבר את קונסולת המשחקים שלך לאוזניות אחרות, על ידי שימוש בכבל המתאם (Adapter Cable) המצורף מדגם ADA-2 (2).

← **חשוב!** התקן את התוכנה Nokia Audio Manager במחשב מתוך התקליטור המצורף לאריות המכשיר לפני חיבור כבל ה-USB המצורף (USB Mini-B Cable) מדגם DKE-2.

## זיכרון משותף

התכונות הבאות בקונסולת המשחקים שברשותך משתמשות בזיכרון משותף: משחקים, אנשי קשר, הודעות טקסט, הודעות מולטימדיה, תמונות וצלילים, RealOne Player™, הערות יומן ומטלות וגם יישומים שהורדו מהאינטרנט. השימוש בכל אחת מהתכונות הללו יותיר פחות זיכרון זמין לתכונות אחרות. הדבר נכון במיוחד לגבי שימוש אינטנסיבי בכל אחת מהתכונות הללו. לדוגמה,

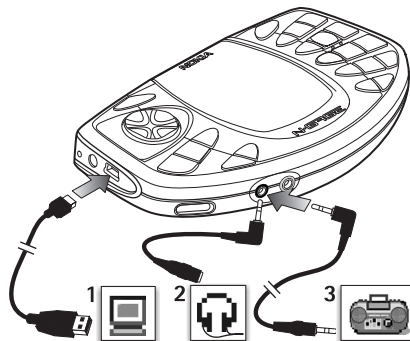
## שימוש בדיבורית האישית לקבלת שיחות

למענה לשיחה במהלך שימוש בדיבורית האישית, לחץ על לחצן השלט רחוק (3), שנמצא על מיקרופון הדיבורית האישית. ראה 'חיבור הדיבורית האישית HHD-2' בעמוד 14. לניתוק השיחה, לחץ שוב על אותו הלחצן.


## חיבור הכבלים המצורפים ושימוש בהם

באריות המכשיר כלולים שני כבלים המיועדים לקונסולת המשחקים.

1. תוכל לחבר את קונסולת המשחקים שברשותך למערכת שמע חיצונית תואמת (לדוגמה, נגן תקליטורים) על ידי שימוש בכבל כניסת השמע (Audio Line In Cable) מדגם ADE-2 (3).



התקנת משחקים רבים, או שמירת תמונות רבות עלולה לצרוך את כל הזיכרון המשותף, כך שקונסולת המשחקים תודיע שהזיכרון מלא. במקרה זה, מחק חלק מהמשחקים, מהתמונות או מהרשומות שממלאים את הזיכרון המשותף.

 **הערה:** רצועות מוזיקה נשמרות בכרטיס הזיכרון, ולפיכך אינן משתמשות בזיכרון המשותף של קונסולת המשחקים.



## 2. שימוש בקונסולת המשחקים כטלפון

### חיוג

1. במצב המתנה, הקש את מספר הטלפון, כולל אזור החיוג. לחץ או כדי להזיז את הסמן. לחץ למחיקת ספרה.

- לחיוג לחו"ל, לחץ לחיצה כפולה על המקש להוספת הקידומת הבינלאומית (התו + מחליף את קוד הגישה הבינלאומי), ואחר כך הקש את קידומת המדינה, את אזור החיוג (ללא הספרה 0) ואת מספר הטלפון.

**הערה:** שיחות המתוארות כאן כשיחות בינלאומיות עשויות להתבצע במקרים מסוימים בין אזורים של אותה המדינה.

2. לחץ לחיוג המספר.

3. לחץ לגיתוק השיחה (או לביטול ניסיון החיוג).



**טיפ!** לוויסות עוצמת השמע במהלך שיחה, לחץ (להגברת העוצמה) או (להחלשת העוצמה).

**הערה:** לחיצה על המקש תנתק תמיד שיחה, גם אם יישום אחר פעיל באותו זמן.




כדי לחייג באמצעות תוויות קוליות, ראה 'חיוג על ידי הגיית תוויות קוליות', עמוד 54.

### חיוג בעזרת ספריית אנשי קשר (Contacts directory)

1. לפתיחת ספריית ה-Contacts (אנשי קשר), לחץ **Menu** → *Contacts*.
  2. לאיתור איש קשר כלשהו דפדף אל השם המבוקש. לחילופין, הקש את האותיות הראשונות של השם. שדה החיפוש (Search) יפתח באופן אוטומטי ויוצגו בו שמות של אנשי קשר מתאימים.
  3. לחץ כדי להתחיל את השיחה.
- אם לאיש הקשר המבוקש יש יותר ממספר טלפון אחד, דפדף עד המספר הרצוי ולחץ כדי להתחיל בשיחה.

## חיוג אל התא הקולי

התא הקולי (שירות רשת) הוא מזכירה אלקטרונית, בה יוכלו להשאיר הודעות עבורך, מתקשרים שאינם מצליחים להשיג אותך.


- לחיוג אל התא הקולי, לחץ  ואחר כך , או לחץ והחזק את  כשאתה במצב המתנה.
- אם התבקשת להקיש את מספר התא הקולי, הקש אותו ולחץ **OK**. תוכל לקבל מספר זה מספק השירות שלך.

ראה גם 'הגדרות להפניית שיחות' בעמוד 20.

לכל קו טלפון עשוי להיות מספר תא קולי נפרד. ראה 'Line in use' (קו טלפון בשימוש) – שירות רשת' בעמוד 40.




## שינוי מספר התא הקולי

לשינוי מספר הטלפון של התא הקולי, לחץ **Menu** ← **Tools** (כלים) ← **Voice mailbox** (תא קולי), ובחר **Options** ← **Change number** (שינוי מספר). כעת הקש את המספר (שקיבלת מספק השירות שלך) ולחץ **OK**.

 **טיפ!** אם התא הקולי מבקש סיסמה בכל פעם שאתה מחייג אליו כדי להאזין להודעות הקוליות שלך, ייתכן שתצטרך להוסיף חיוג צלילי לאחר מספר התא הקולי. בדרך זו, הסיסמה תישלח באופן אוטומטי בכל פעם שתחייג אל התא הקולי. לדוגמה, +441234 4567p1234. כאן, הסיסמה היא 1234 והתו 'ק' מוסיף לפניה השהייה של 2-שניות, או שהוא מוסיף השהייה בין תווי DTMF.

## חיוג מהיר למספר טלפון

← **Tools** ← **Menu** לחצגת מקשי החיוג המהיר בחר **Speed dial** (חיוג מהיר).


1. הקצה מספר טלפון לאחד ממקשי החיוג המהיר (המקשים  עד ). ראה 'הקצאת מקשי חיוג מהיר' בעמוד 55.
2. לחץ **Menu** ← **Tools** ← **Call settings** וקבע את **Speed dialling** למצב **On** (מופעל). כדי לחייג למספר: במצב המתנה, לחץ על מקש החיוג הרצוי ואחר כך לחץ  עד לתחילת השיחה.

## ביצוע שיחת ועידה

שיחת ועידה היא שירות רשת, המאפשר לך לנהל שיחת ועידה עם עד שישה משתתפים (כולל אותך).

1. חייג אל המשתתף הראשון.
2. לחיוג למשתתף חדש, בחר **Options** ← **New call** (שיחה חדשה). הקש (או שלוף מהזיכרון) את מספר הטלפון של המשתתף החדש ולחץ **OK**. השיחה הראשונה תועבר למצב המתנה באופן אוטומטי.
3. בעת מענה לשיחה החדשה, צרף את המשתתף הראשון אל שיחת הוועידה. בחר **Options** ← **Conference** (ועידה).



## מענה לשיחה


- כדי להשיב לשיחה נכנסת, לחץ , או אם אתה משתמש בדיבורית האישית המצורפת לאריות המכשיר, לחץ על לחצן השלט רחוק שבה.
- לניתוק השיחה, לחץ , או אם אתה משתמש בדיבורית האישית המצורפת לאריות המכשיר, לחץ על לחצן השלט רחוק שבה.
- אם אינך רוצה לענות לשיחה, לחץ . המתקשר ישמע צליל 'תפוס'.
- בעת כניסת שיחה, לחץ **Silence** (שקט) להשתקה מהירה של הצלול.
- 💡 **טיפ!** להתאמת צלילי קונסולת המשחקים לסביבות ולאירועים שונים, כמו לדוגמה להשתקת קונסולת המשחקים, ראה 'פרופילים' בעמוד 90.
- 📁 **הערה:** ייתכן שקונסולת המשחקים תקצה שם שגוי למספר הטלפון. דבר זה עלול לקרות אם מספר הטלפון של המתקשר אינו שמור ב- **Contacts** (אנשי קשר), אולם שבע הספרות האחרונות של המספר מתאימות למספר אחר, שמור בספר הטלפונים. במקרה זה, זיהוי המתקשר אינו נכון.
- 💡 **טיפ!** לניתוק כל השיחות בבת אחת, בחר **Options** → **End all calls** (ניתוק כל השיחות), ולחץ **OK**.

## שיחה ממתונה (שירות רשת)

אם הפעלת את שירות השיחה הממתונה (Call waiting), הרשת הסלולרית תודיע על שיחה נכנסת כשאתה מנהל שיחה אחרת. ראה גם 'שיחה ממתונה (שירות רשת)' בעמוד 40.




4. להוספת משתתף חדש לשיחה, חזור על הפעולות המתוארות בשלב 2, ואחר כך בחר **Options** → **Conference** (שיחת ועידה) → **Add to conference** (הוספה לשיחת ועידה).
- לניהול שיחה פרטית עם אחד מהמשתתפים בשיחת הוועידה: בחר **Options** → **Conference** → **Private** (שיחה פרטית). דפדף עד המשתתף הרצוי ולחץ **Private**. שיחת הוועידה תועבר למצב המתנה בקונסולת המשחקים שלך, והמשתתפים האחרים יוכלו להמשיך לשוחח זה עם זה בזמן שאתה מנהל שיחה פרטית עם משתתף אחד בלבד. לאחר שתסיים את השיחה הפרטית, בחר **Options** → **Add to conference** כדי לחזור לשיחת הוועידה.
- לניתוק משתתף אחד משיחת הוועידה, בחר **Options** → **Conference** → **Drop participant** (ניתוק משתתף), ואחר כך דפדף עד המשתתף שברצונך לנתק ולחץ **Drop** (ניתוק משתתף).
- 💡 **טיפ!** הדרך המהירה ביותר ליזום שיחה חדשה היא לחייג את המספר וללחוץ  כדי להתחיל את השיחה. השיחה הקיימת תועבר באופן אוטומטי למצב המתנה.
5. לניתוק שיחת הוועידה הפעילה, לחץ .

1. בעת שיחה, לחץ  כדי לענות לשיחה הממתינה. השיחה הראשונה תועבר למצב המתנה.

למעבר בין שתי השיחות לחץ **Swap** (החלפה).

2. לניתוק השיחה הפעילה, לחץ .

 **טיפ!** אם הפעלת את *Call divert* (הפניית שיחות) ← *If busy* (בתפוס) להפניית שיחות אל התא הקולי שלך, לדוגמה, דחיית שיחה נכנסת גם תפנה את השיחה. ראה 'הגדרות להפניית שיחות' בעמוד 20.

## אפשרויות במהלך שיחה

רבות מהאפשרויות, שתוכל להשתמש בהן במהלך שיחה, הן שירותי רשת. לחץ **Options** במהלך שיחה להצגת חלק מהאפשרויות הבאות:


*Mute* (השתקה) או *Unmute* (ביטול השתקה),  
*End active call* (ניתוק שיחה פעילה),  
*End all calls* (ניתוק כל השיחות),  
*Hold* (החזקה) או *Unhold* (שחרור),  
*New call* (שיחה חדשה),


*Conference* (ועידה), *Private* (פרטית), *Drop participant* (ניתוק משתתף), *Answer* (מענה) ו- *Reject* (דחייה).

*Swap* (החלפה) משמשת למעבר בין השיחה הפעילה לשיחה שבהמתנה.


*Transfer* (העברה) משמשת לחיבור שיחה נכנסת או שיחה שהועברה למצב המתנה) לשיחה פעילה, ולהתנתקות משוחות אלו.

*Send DTMF* (חיוג צלילי) משמשת לשליחת מחרוזות חיוג צלילי, כגון סיסמאות או מספרי חשבוניות בבנק.

 **מילון מונחים:** חיוג צלילי (DTMF tones) הוא רצף צלילים הנשמעים כשאתה לוחץ על מקשי הספרות שבלוח המקשים של קונסולת המשחקים. חיוג צלילי מאפשר לתקשר עם תאים קוליים ועם מערכות טלפוניה ממוחשבות, לדוגמה.

1. הקש את הספרות בעזרת המקשים  עד . כל הקשה תשמיע חיוג צלילי שישודר במהלך השיחה הפעילה. לחץ שוב ושוב על המקש  כדי להוסיף: \*, ק (להוספת השהיה של כשתי שניות לפני, או בין, תווי חיוג צלילי) או w (אם תשתמש בתו זה, המשך הרצף של החיוג הצלילי לא יישלח עד שתלחץ **Send** (שליחה) שוב במהלך השיחה). לחץ  להוספת התו #.

2. לשליחת החיוג הצלילי, לחץ **OK**.

 **טיפ!** תוכל גם לשמור רצף של חיוג צלילי בכרטיס של איש קשר. כך תוכל לשלוח את רצף החיוג הצלילי כשאתה מחייג לאיש הקשר. הוסף רצפי חיוג צלילי למספר הטלפון, או לשדות ה-DTMF (חיוג צלילי) בכרטיס של איש הקשר.

## הגדרות להפניית שיחות

↩ **בחר Menu ← Tools ← Call divert.**

כששירות רשת זה מופעל, תוכל לנתב שיחות נכנסות למספר טלפון אחר, כמו לדוגמה, מספר התא הקולי שלך. לפרטים פנה לספק השירות שלך.



💡 **טיפ!** להצגת רשימה של הודעות שנשלחו בחר **Messaging** (הודעות) ← **Sent** (שנשלחו).

## Recent call register (יומן שיחות אחרונות)

↩ בחר **Menu** ← **Extras** ← **Log** ← **Recent calls** (שיחות אחרונות).

קונסולת המשחקים רושמת את מספרי הטלפון של שיחות שלא נענו, שיחות נכנסות ושיחות יוצאות, וגם את המסך והעלות המשווערים של השיחות. קונסולת המשחקים תרשום שיחות שלא נענו ושיחות נכנסות רק אם הרשת הסלולרית תומכת בפונקציות אלו וכשהיא מופעלת באזור שיש בו קליטה.

### סמלי חלונות:

- ☎ – שיחות שלא נענו,
- ⬇ – שיחות נכנסות,
- ⬆ – מספרים שחויגו.

אפשרויות בחלונות Missed,

Received → **Dialled**, **Use number**, **Delete**, **Clear list**, **Add to Contacts**, **Help** → **Exit**.

## Missed Calls (שיחות שלא נענו) → Received Calls (שיחות נכנסות)

להצגת רשימה של 20 מספרי הטלפון האחרונים, שמהם ניסו להתקשר אליך ללא הצלחה (שירות רשת), בחר **Log** ← **Recent calls** (שיחות אחרונות) ← **Missed calls** (שיחות שלא נענו).

💡 **טיפ!** כשמוצגת הודעה במצב המתנה לגבי שיחות שלא נענו, לחץ **Show** (הצגה) כדי לגשת לרשימת השיחות שלא נענו. כדי לחייג חזרה, דפדף עד המספר (או עד השם) הרצויים ולחץ ☎.

- בחר אחת מאפשרויות ההפניה הבאות. לדוגמה, בחר **If busy** (בתפוס) כדי להפנות שיחות קוליות כשמספר הטלפון שלך תפוס, או כשאתה דוחה שיחות נכנסות.
- בחר **Options** ← **Activate** (הפעלה) להפעלת ההפניה, בחר **Cancel** (ביטול) לביטול ההפניה או בחר **Check status** (בדיקת מצב) כדי לבדוק אם ההפניה מופעלת או לא.
- לביטול כל ההפניות הפעילות בחר **Options** ← **Cancel all diverts** (ביטול כל ההפניות).
- למידע על מחווגי הפניית השיחות, ראה 'מחווגי הקשורים לפעולות' בעמוד 9.

☐ **הערה:** לא ניתן להפעיל חסימה של שיחות נכנסות והפניית שיחות במקביל. ראה 'Call barring' (חסימת שיחות) – שירות רשת בעמוד 49.



## Log (רישום) – יומן שיחות (Call register) רישום כללי (General log)


↩ בחר **Menu** ← **Extras** (תוספות) ← **Log** (רישום).

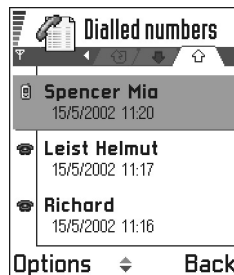
ביישום Log תוכל לנטר שיחות טלפון, הודעות טקסט, חיבורי נתוני מנות ושיחות פקס ונתונים שנרשמות על ידי קונסולת המשחקים. תוכל לסנן את הרישום הכללי כדי להציג סוג מסוים של אירועים בלבד, וליצור כרטיסי אנשי קשר חדשים על פי מידע הרישום.

☐ **הערה:** חיבורים אל התא הקולי המרוחק, למוקד הודעות המולטימדיה או לדפי דפדפן יוצגו ברישום התקשורת הכללי כשיחות נתונים, או כחיבורי נתוני מנות.

להצגת רשימה של 20 מספרי הטלפון (או השמות), שמהם קיבלת לאחרונה שיחות נכנסות (שירות רשת), בחר **Log** ← **Recent calls** ← **Received calls** (שיחות נכנסות).


## Dialled Numbers (שיחות יוצאות)

טיפ! לחץ  במצב המתנה כדי לפתוח את החלון **Dialled numbers**.



להצגת 20 מספרי הטלפון, שאליהם חייגת (או ניסית לחייג) לאחרונה, בחר **Log** ← **Recent calls** ← **Dialled nos.**

## מחיקת רשימות שיחות אחרונות

- למחיקת כל רשימות השיחות האחרונות, בחר **Options** ← **Clear recent calls** (מחיקת שיחות אחרונות) בחלון הראשי של היישום **Recent calls**.
- למחיקת אחת מהרשימות, פתח את הרשימה שברצונך למחוק ובחר **Options** ← **Clear list** (מחיקת רשימה).
- למחיקת אירוע בודד, פתח רשימה, דפדף עד האירוע שברצונך למחוק ולחץ .


## Call duration (משך שיחה)

בחר **Menu** ← **Extras** ← **Log** ← **Call duration**.

מאפשר להציג את משך השיחות הנכנסות והיוצאות שניהלת.

הערה: הזמן שתחויב בפועל עבור שיחות על ידי ספק השירות עלול להשתנות בהתאם לתכונות הרשת הסלולרית, בהתאם לעיגול הזמנים לחיוב וכדי.

טיפ! להצגת מונה משך השיחה בזמן ניהול שיחה פעילה, בחר **Options** ← **Settings** ← **Show call duration** ← **Yes**.

**מחיקת מוני משך שיחות:** בחר **Options** ← **Clear timers** (איפוס מונים). לשם כך תידרש להקיש את קוד הנעילה (lock code), ראה 'Security' (אבטחה) בעמוד 46. למחיקת אירוע בודד, דפדף עד האירוע שברצונך למחוק, ולחץ .

## Call costs (עלויות שיחות) – שירות רשת

בחר **Menu** ← **Extras** ← **Log** ← **Call costs**.


היישום **Call costs** מאפשר לבדוק את עלות השיחה(ות) האחרונה(ות) שניהלת. עלויות השיחות תוצגנה בנפרד עבור כל כרטיס SIM.

הערה: הזמן שתחויב בפועל עבור שיחות על ידי ספק השירות עלול להשתנות בהתאם לתכונות הרשת הסלולרית, לעיגול הזמנים לחיוב, למיסוי וכדי.

## מגבלת עלות שיחות שנקבעת על ידי ספק השירות

ספק השירות יכול להגביל את עלות השיחות שלך למספר מסוים של יחידות חיוב או מטבע. כשמצב חיוב מוגבל מופעל, תוכל לחייג כל עוד אינך חורג ממגבלת עלות השיחות שנקבעה, בתנאי שאתה מחובר לרשת סלולרית שתומכת במגבלת עלות שיחות. מספר היחידות שנתרו

מונה העלויות לכל השיחות) תוצג. כדי לאפשר חיוב, בחר  
**Options** ← **Settings** ← **Call cost limit** ← **Off**. תיזדרש  
 להקיש קוד PIN2, ראה עמוד 46.



מחיקת מוני עלות השיחות: בחר **Options** ← **Clear counters**. תיזדרש להקיש קוד PIN2, ראה עמוד 46.  
 למחיקת אירוע בודד, דפדף עד האירוע שברצונך למחוק  
 ולחץ .

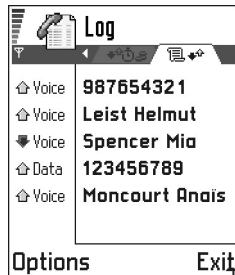
## GPRS data counter (מונה נתוני GPRS)

↔ בחר **Menu** ← **Extras** ← **Log** ← **GPRS Counter**.

מאפשר לבדוק את כמות הנתונים שנשלחו ושהתקבלו  
 במהלך חיבורי נתוני מנות (GPRS). לדוגמה, ייתכן שתחויב  
 על חיבורי ה-GPRS שלך על פי כמות הנתונים שנשלחו  
 ושהתקבלו.

## הצגת רישום השיחות הכללי

↔ בחר **Menu** ← **Extras** ← **Log**, לחץ  ואחר כך .



ברישום הכללי תוכל לראות  
 עבור כל אירוע תקשורת את שם  
 השולח (או הנמען), את מספר  
 הטלפון ואת שם ספק השירות  
 או נקודת הגישה.

↔ **הערה:** אירועי-משנה

(כגון הודעת טקסט  
 שנשלחה ביותר מחלק  
 אחד וחיבורי נתוני מנות)  
 נרשמים כאירוע תקשורת אחד.

יוצג במהלך השיחה ובמצב המתנה. לאחר ניצול כל יחידות  
 החיוב תוצג ההודעה **Call cost limit reached** (הגעת  
 למגבלת עלות השיחות). לקבלת מידע אודות מצב חיוב  
 מוגבל ואודות מחירי יחידות חיוב, פנה לספק השירות שלך.

## הצגת עלות כיחידות חיוב או מטבע

• תוכל להורות לקונסולת המשחקים להציג את זמן-  
 הדיבור שנותר ביחידות חיוב או מטבע. לשם כך, ייתכן  
 שתזדרש להקיש קוד PIN2, ראה עמוד 46.

1. בחר **Options** ← **Settings** ← **Show costs in** (הצגת  
 עלויות ב-). האפשרויות הן: **Currency** (מטבע) או  
**Units** (יחידות).

2. אם בחרת **Currency**, תוצג הודעה שתבקש ממך  
 להקיש את המחיר ליחידה. הקש את התעריף של  
 הרשת המקומית שלך, או את ערכה של יחידת  
 חיוב, ולחץ **OK**.

3. הקש שם למטבע. השתמש בקיצור בן שלוש-  
 אותיות (לדוגמה, NIS עבור ש"ח).

↔ **הערה:** כשלא נותרות יחידות חיוב או מטבע, ייתכן  
 שתוכל לחייג רק למספר החירום שתוכנת אל קונסולת  
 המשחקים (לדוגמה 100, 112 או מספר חירום מקובל  
 אחר).

## הגדרת מגבלת עלות שיחות בעצמך

1. בחר **Options** ← **Settings** ← **Call cost limit** ← **On**.

2. תתבקש להקיש את המגבלה ביחידות. לשם כך, ייתכן  
 שתזדרש להקיש את קוד PIN2. בהתאם להגדרה שנקבעה  
 ב- **Show costs in**, הקש את יחידות החיוב או המטבע.

כשתגיע למגבלת החיוב שקבעת לעצמך, המונה ייעצר בערכו  
 המקסימלי, וההודעה **Reset all calls' cost counter** (איפוס

## ממלים:

- ↓ – אירועי תקשורת נכנסים,
- ↑ – אירועי תקשורת יוצאים,
- ↔ – אירועי תקשורת שהוחמצו.

## סיווג הרישום

1. בחר **Options** ← **Filter** (מסנן). תיפתח רשימה של מסננים.
2. דפדף עד המסנן הרצוי ולחץ **Select** (בחירה).

## מחיקת תכולת הרישום

- למחיקה לצמיתות של כל תכולת הרישום, בחר **Options** ← **Clear log** (מחיקת רישום). אשר על ידי לחיצת **YES**.

## מונה נתוני מנות ומונה חיבור

- כדי להציג כמה נתונים (ב-Kilobytes) שודרו, וכמה זמן נמשך חיבור GPRS מסוים, דפדף עד אירוע נכנס או יוצא, ובחר **Options** ← **View details** (הצגת פרטים).

## Log Settings (הגדרות יומן)

- בחר **Options** ← **Settings**. רשימת ההגדרות תיפתח כעת.
- **Log duration** (משך רישום) – אירועי הרישום נותרים בזיכרון קונסולת המשחקים למשך מספר ימים קבוע. בתום פרק זמן זה האירועים יימחקו באופן אוטומטי כדי לפנות זיכרון.

☐ **הערה:** אם תבחר **No log** (ללא רישום) תימחק כל תכולת הרישום, יומן השיחות ודוחות מסירת ההודעות לצמיתות.

- לגבי ההגדרות **Show costs in**, **Show call duration** ו- **Call cost limit**, ראה **'Call Duration' (משך שיחה)**

ו- **Call Costs** (עלויות שיחות) – שירות רשת' בפרק זה לעיל.

## אנשי קשר SIM



☐ בחר **Menu** ← **Tools** ← **SIM** (אנשי קשר SIM)

כרטיס ה-SIM שלך עשוי להציע שירותים נוספים, שתוכל לגשת אליהם. ראה גם **'העתקת אנשי קשר בין כרטיס ה-SIM לזיכרון קונסולת המשחקים'** בעמוד 51, **'Confirm SIM services actions'** (אישור פעולות שירותי SIM) בעמוד 47, **'Fixed dialing settings'** (הגדרות מספרי טלפון קבועים) בעמוד 47 ו- **'הצגת הודעות בכרטיס SIM'** בעמוד 84.

אפשרויות בתיקייה SIM:

*Copy to, Delete, Edit, New SIM contact, Call, Open SIM details, My numbers, Contacts* ו- *Exit*.

☐ **הערה:** בכל הנוגע לזמינותם של שירותי SIM, למחיריהם ולאופן השימוש בהם, פנה לספק כרטיס ה-SIM (לדוגמה, מפעיל הרשת הסלולרית, ספק השירות או ספק אחר).

- בתיקיית אנשי קשר SIM תוכל לראות את השמות ואת מספרי הטלפון שנשמרו בכרטיס ה-SIM, וגם להוסיף ולערוך שמות ומספרים ולחייג.

## כרטיס הזיכרון

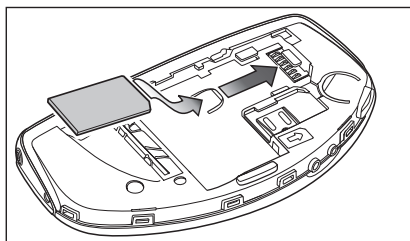
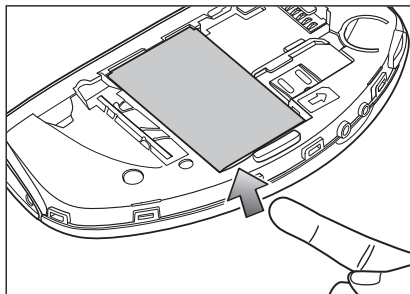



☐ בחר **Menu** ← **Tools** ← **Memory card**

(זיכרון).

אם ברשותך כרטיס זיכרון, תוכל להשתמש בו לשמירת משחקים, רצועות מוזיקה, קובצי מולטימדיה כגון וידיאו קליפים וקובצי קול, תמונות ומידע הודעות, וגם לגבות מידע מזיכרון קונסולת המשחקים.

## הכנסת כרטיס הזיכרון



1. ודא שקונסולת המחקקים כבויה. במצב זה, לחץ והחזק את  כדי לכבות אותו.
2. כשגב קונסולת המחקקים פונה אליך, החלק את הכיסוי כדי לפותחו, והכנס אצבע לשקע האצבע. כעת הרם את הסוללה. הוראות להסרת הכיסוי מובאות בסעיף 'הכנסת כרטיס ה-SIM' במדריך המהיר.

**חשוב:** שמור את כל כרטיסי הזיכרון הרחק מהישג ידם של ילדים קטנים.

**הערה:** השתמש רק בכרטיסי מולטימדיה תואמים (MMC) למכשיר זה. כרטיסי זיכרון אחרים, כמו (Secure Digital) SD, אינם מתאימים לחריץ של MMC ואינם תואמים למכשיר זה. שימוש בכרטיס זיכרון שאינו תואם, עלול להרוס את כרטיס הזיכרון כמו גם את המכשיר, והנתונים שנשמרו בכרטיס שאינו תואם עלולים להיפגם.

**הערה:** פרטים על אופן השימוש בכרטיס הזיכרון בתכונות וביישומים אחרים בקונסולת המחקקים מובאים בסעיפים המתארים תכונות ויישומים אלה.

אפשרויות בכרטיס הזיכרון:

*Restore from card, Backup device mem.  
Memory card name, Format mem. card  
Remove, Change password, Set password  
Memory details, Unlock memory card, password  
Exit ו- Help*

3. הסר את כרטיס הזיכרון הקיים (אם מותקן).

4. הכנס את כרטיס הזיכרון אל החריצ' (כמתואר בתרשים).

ודא שמגע הזזה של הכרטיס פונים כלפי מטה.

5. לאחר נעילת הכרטיס במקומו, החזר את הסוללה למקומה והרכב את הכיסוי על ידי החלקתו חזרה למקומו.

⬅ **חשוב:** אל תסיר את כרטיס הזיכרון במהלך ביצוע פעולה כלשהי. הקפד לסגור את כל יישומי כרטיס הזיכרון לפני הסרת כרטיס הזיכרון.

⬅ **חשוב:** אם אתה מתקין יישום לכרטיס הזיכרון ועליך להתחיל את קונסולת המשחקים, אל תסיר את הכרטיס עד להשלמת האתחול. אם תסיר את הכרטיס לפני השלמת האתחול, קובצי היישום עלולים להימחק.

## פירמוט כרטיס הזיכרון

יצרנים שונים מציעים כרטיסי זיכרון למכשיר שברשותך. כרטיסי זיכרון מסוימים מפורמטים-מראש, ואחרים יש לפרמט. היועץ במשווק ואם אינך בטוח, פרמט את הכרטיס. עליך לפרמט את הכרטיס לפני שתוכל להשתמש בו בפעם הראשונה.

• בחר *Options* ←

*Format mem. Card*

(פירמוט כרטיס זיכרון).

תתבקש לאשר את בקשתך. לאחר האישור יתחיל הפירמוט.

⬅ **חשוב:** לאחר פירמוט כרטיס הזיכרון כל הנתונים שבו יאבדו לצמיתות.

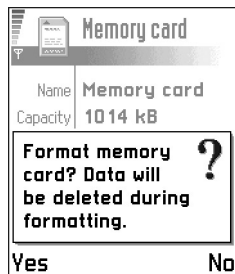
## גיבוי ושחזור מידע

תוכל לגבות מידע מזיכרון קונסולת המשחקים אל כרטיס הזיכרון.

• בחר *Options* ← *Backup device mem.* (גיבוי זיכרון מכשיר).


תוכל לשחזר מידע מכרטיס הזיכרון אל זיכרון קונסולת המשחקים.

• בחר *Options* ← *Restore from card* (שחזור מתוך כרטיס).



## סיסמת כרטיס זיכרון


תוכל לקבוע סיסמה לנעילת כרטיס הזיכרון להגנה מפני שימוש בלתי מורשה.

 **הערה:** הסיסמה נשמרת בקונסולת המשחקים, ולא תידרש להקיש אותה שוב כשאתה משתמש בכרטיס הזיכרון באותה קונסולת משחקים. אם ברצונך להשתמש בכרטיס הזיכרון בקונסולת משחקים אחרת, תתבקש להקיש את הסיסמה.

### קביעה, שינוי או הסרה של הסיסמה

- בחר *Options* ← *Set password* (קביעת סיסמה), *Change password* (שינוי סיסמה) או *Remove password* (הסרת סיסמה).

תתבקש להקיש ולאשר את סיסמתך עבור כל אחת מהפעולות האלו. אורך הסיסמה המקסימלי המותר הוא שמונה תווים.

 **חשוב:** לאחר הסרת הסיסמה, תשוחרר נעילת כרטיס הזיכרון ותוכל להשתמש בו בקונסולת משחקים אחרת ללא סיסמה.

## ביטול נעילת כרטיס זיכרון

אם הכנסת כרטיס זיכרון מוגן-סיסמה אחר לקונסולת המשחקים שברשותך, תתבקש להקיש את הסיסמה עבורו.

- לביטול נעילת הכרטיס, בחר *Options* ← *Unlock memory card* (ביטול נעילת כרטיס זיכרון).


## בדיקת מצב זיכרון

על ידי האפשרות *Memory details* (זיכרון בשימוש) תוכל לבדוק את מצב הזיכרון של קבוצות נתונים שונות, וגם לברר כמה זיכרון נותר פנוי להתקנת יישומים או תוכנה חדשים בכרטיס הזיכרון שברשותך.

- בחר *Options* ← *Memory details* (פרטי זיכרון).

## 3. משחקים



### התחלת משחק

 **הערה:** הסר את כבל ה-USB מקונסולת המשחקים לפני התחלת משחק.

כל משחק מסופק בכרטיס זיכרון נפרד. הכנס את כרטיס הזיכרון של המשחק אל קונסולת המשחקים Nokia N-Gage. ראה 'כרטיס זיכרון' בעמוד 24. סמל המשחק יוצג באופן אוטומטי ב- **Menu** (בתפריט הראשי) בתור הסמל התשיעי.

למידע נוסף, עיין בהוראות שצורפו למשחק. כמו כן, תוכל לשחק משחקי Java שהורדת מהאינטרנט. ראה 'התקנת יישום Java' בעמוד 110.

לחץ **Menu**, דפדף עד סמל המשחק ולחץ .

 **טיפ!** לחץ **Menu** ←  להפעלת המשחק.


### התחלת משחק לשני שחקנים

חיבור ה-Bluetooth מאפשר לשחק משחקים מסוימים מול חבר, שברשותו אותו המשחק במכשיר תואם. לפני התחלת משחק לשני שחקנים, ודא שהגדרות



ה-Bluetooth של המכשירים תואמות. ראה 'חיבור

Bluetooth' בעמוד 115. למידע נוסף על אופן הפעלת


המשחק, רמות משחק שונות, תכונות נוספות וכד', עיין בהוראות שצורפו למשחק.


 **הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

ביצועי המשחקים עלולים להיות פחותים אם פועלים יישומים רבים. לפיכך, סגור יישומים אחרים לפני הפעלת משחקים.

תוכל להשתמש במקשי המשחק הראשיים  ו-  למשחק. במשחקים מסוימים תוכל להשתמש במקשים אחרים (למידע נוסף עיין בהוראות שצורפו למשחק).

 **טיפ!** תוכל לענות ולנתק שיחה ובמקביל להמשיך לשחק.

 **הערה:** משחקים צורכים חשמל מהסוללה. לפיכך, זמן ההפעלה של קונסולת המשחקים יתקצר.

 **הערה:** לא ניתן לגשת ל- Music player במהלך משחק.

תוכל לרכוש מגוון משחקים לקונסולת המשחקים. למידע על זמינות של משחקים שונים, פנה למשווק משחקים שמאושר על ידי Nokia, או התחבר לאתר [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).



## התחלת משחק מרובה-שחקנים

באפשרותך לשחק משחקים מרובי שחקנים באמצעות חיבורי Bluetooth, מול חברים שברשותם אותו המשחק על מכשיר תואם. לפני התחלת משחק מרובה שחקנים, ודא שהגדרות ה- Bluetooth של המכשירים תואמות. ראה 'חיבור Bluetooth' בעמוד 115. למידע נוסף על אופן הפעלת המשחק, רמות משחק שונות, תכונות נוספות וכד', עיין בהוראות שצורפו למשחק.


## 4. נגן המוזיקה והרדיו



קונסולת המשחקים שלך יכולה לאפשר לך להאזין למוזיקה שנשמרה בכרטיס הזיכרון, או לרדיו. תוכל גם להקליט מוזיקה מהרדיו, או ממקור מוזיקה חיצוני. תוכל להקליט או להעביר רצועות מוזיקה אל כרטיס הזיכרון באיכות הקרובה לאיכות תקליטור.

 **הערה:** כרטיס הזיכרון מסוגל להציג פרטים של 255 רצועות המוזיקה הראשונות בלבד.

להעברת רצועות מוזיקה ממחשב תואם לקונסולת המשחקים, ראה 'Nokia Audio Manager' בעמוד 34.

### Music Player (נגן המוזיקה)



 **הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול, כדי שתוכל להשתמש בנגן המוזיקה. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

 בחר **Menu** ← **Media** ← *Music Player* להפעלת היישום Music Player, או לחץ .

בעזרת ה- *Music Player* תוכל להאזין לרצועות המוזיקה ששמרת בכרטיס הזיכרון שלך. להאזנה, חבר את הדיבורית האישית (ראה 'חיבור ושימוש בדיבורית האישית' בעמוד 14) לקונסולת המשחקים, או האזן דרך הרמקול.



 **הערה:** ניתן להשמיע מוזיקה מכרטיסי זיכרון בקיבולת של 32MB, 64MB או 128MB בלבד. כרטיסי זיכרון אחרים אינם נתמכים.



 **הערה:** שימוש ב- *Music Player* צורך חשמל נוסף מהסוללה ולכן, זמן ההפעלה של קונסולת המשחקים יתקצר.

 **טיפ!** להפעלה מהירה של ה- *Music Player* לחץ על המקש המיוחד .

 **אזהרה!** האזנה למוזיקה בעוצמה גבוהה עלולה לפגוע בשמיעתך.

לאחר הפעלת ה- *Music Player* הוא יתחיל להשמיע רצועות מוזיקה.

לויסות עוצמת השמע בדיבורית האישית או ברמקול, לחץ  או  כדי להגביר או להחליש את העוצמה.

להשמעת אחת מרצועות המוזיקה שב- *Track list*, לחץ  או  כדי לסמן את הרצועה המבוקשת, ואחר כך לחץ **Play ← Options**.

תוכל לענות לשיחות וליזום שיחות במהלך האזנה לנגן המוזיקה. במהלך שיחה, השמעת רצועת המוזיקה תושהה ונגן המוזיקה יושתק. בסיום השיחה, נגן המוזיקה יחדש את הנגינה באופן אוטומטי.

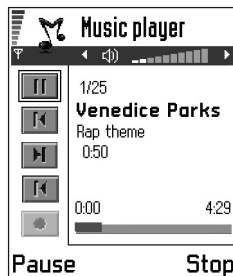
כדי להשיב לשיחה נכנסת בעת שימוש בדיבורית אישית, לחץ על לחצן הדיבורית האישית. ה- *Music Player* ישהה את ההשמעה כשקונסולת המשחקים מצלצל. לסיום השיחה, לחץ על לחצן הדיבורית האישית שוב. למידע נוסף ראה 'חיבור ושימוש בדיבורית האישית' בעמוד 14.

לעריכת ההגדרות, לחץ **Options** ואחר כך בחר *Settings*. האפשרויות הבאות תוצגנה:

- **Sound style** (סגנון שמע): תוכל לבחור את סגנון רצועות המוזיקה שאתה משמיע כדי לכוון באופן אוטומטי את אפשרויות האקולייזר, כגון רמות Bass/Treble ו- Balance בהתאם לסגנון שנבחר. פעולה זו עשויה לשפר את איכות ההשמעה. הסגנונות הזמינים הם: *Latin, Classic, Jazz, Dance, Pop, Rock* ו- *Normal*.
- **Play options** (אפשרויות השמעה): בחר *Normal* (רגיל) להשמעת הרצועות שנשמרו בקונסולת המשחקים לפי סדר הופעתן ברשימת הרצועות. תוכל גם לבחור *Random* (אקראי) או *Repeat* (השמעה חוזרת).
- **Extra bass** (באס מוגבר): תוכל להוסיף יותר באס לסגנון המוזיקה הנכבש.

אפשרויות בחלון *Settings*:

*Help, Change* ו- *Back*.



## האזנה למוזיקה

תוכל לבחור השמעה/השהיה , עזירה , הרצועה הקודמת , הרצועה הבאה , והקלטה  על ידי לחיצה על  או על  לסימון לחצן הבקרה ואחר כך לחיצה על  לבחירה.

אפשרויות ביישום Music

*Player: Settings, Track list, Activate loudsp.*  
*Deactivate loudsp* ו- *Exit*.


💡 **טיפ!** תוכל גם ללחוץ על לחצן הדיבורית האישית כדי לבחור את הרצועה הבאה.

ב- *Track list* (רשימת רצועות) תוכל להציג ולהשמיע את רצועות המוזיקה ששמרת בקונסולת המשחקים.

אפשרויות בחלון *Track list*:

*Add to track list / Remove, Rename, Delete, Play*  
*Help from list* ו- *Exit*. רצועה שלא נבחרה תישאר ברשימת הרצועות, אולם לא ניתן יהיה להשמיע אותה.

להצגת רצועות המוזיקה שנשמרו לחץ **Options ← Track list**.

💡 **טיפ!** במהלך האזנה למוזיקה תוכל ללחוץ  כדי להציג אפשרויות (*Options*) זמינות.

## הקלטה מציוד חיצוני

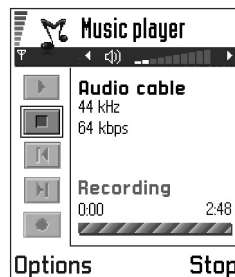
תוכל לחבר את קונסולת המשחקים שלך לציוד שמע חיצוני תואם כמו לדוגמה, נגן תקליטורים, וגם תוכל להקליט מוזיקה ישירות לקונסולת המשחקים.

**הערה:** אל תשתמש בתכונה זו באופן בלתי חוקי! מוזיקה עשויה להיות מוגנת על ידי זכויות יוצרים. הקלטה של רצועות מוזיקה מותרת לשימוש אישי בלבד. העתקת רצועות מוזיקה לשם מכירה או הפצה אינה חוקית.

להקלטת רצועות מוזיקה מציוד שמע חיצוני תואם:

1. חבר את ציוד השמע החיצוני. למידע נוסף ראה 'חיבור ושימוש בכבלים המצורפים' בעמוד 15.
2. לחץ **Menu** ← **Media** ← **Music Player**.

3. לחץ  או  לסימון לחצן ההקלטה , ואחר כך לחץ  להקלטה. להפסקת ההקלטה לחץ **Stop** (עצירה).  
4. הכנס שם ערוץ ולחץ **OK**.




תוכל לענות לשיחות ולזיום שיחות במהלך הקלטה. עוצמת השמע של נגן המוזיקה תושקע וההקלטה תימשך ברקע. בסיום השיחה יוצג שוב חלון נגן המוזיקה.

## Radio (רדיו)



**הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

בחר **Menu** ← **Media** ← **Radio** (רדיו) להפעלת היישום Radio, או לחץ .

תוכל להאזין לרדיו בקונסולת המשחקים שלך בעזרת הדיבורית האישית (ראה 'חיבור ושימוש בדיבורית האישית' בעמוד 14) או דרך הרמקול. כבל הדיבורית האישית משמש כאנטנה של הרדיו, ולפיכך הנח לכבל זה להיות לוח בחופשיות וודא תמיד שהוא מחובר.

לוויסות עוצמת השמע בדיבורית האישית או ברמקול, לחץ  או  כדי להגביר או כדי להחליש את העוצמה.

**הערה:** איכות שידור הרדיו תלויה בתנאי הקליטה של התחנה במקום בו אתה נמצא.

**אזהרה!** האזנה למוזיקה בעוצמה גבוהה עלולה לפגוע בשמיעתך.

**טיפ!** לחיצה על לחצן הדיבורית האישית תבחר את הערוץ השמור הבא.

**טיפ!** אם אתה יודע מראש את תדר ערוץ הרדיו הרצוי, הקש אותו ישירות בלוח המקשים (לחץ #) להוספת נקודה עשרונית.

- לשמירת הערוץ בקונסולת המשחקים, בחר **Options** → *Save channel* (שמירת ערוץ). דפדף עד תא הזיכרון שברצונך לשמור בו את הערוץ ולחץ **Select**. הקש את השם לתחנת הרדיו, ולחץ **OK**.
- ➡ **הערה:** בתאי זיכרון ריקים יוצג התדר 87.5MHz.

## שימוש ברדיו

אפשרויות ברשית

הערוצים: *Listen*, *Deactivate loudsp*, *Activate loudsp*, *Help* ו-*Exit*, *Delete*, *Rename*, *loudsp*

כשהיישום *Radio* פועל תוכל לכבות אותו על ידי לחיצה על **Cancel**.

➡ **הערה:** כשהרמקול מופעל, הדיבורית האישיה מושתקת.

תוכל לענות לשיחות ולזיום שיחות במהלך האזנה לרדיו. הרדיו יושתק במהלך שיחה. בסיום השיחה, הרדיו יופעל באופן אוטומטי.

➡ **הערה:** שימוש ביישום *Radio* צורך חשמל נוסף מהסוללה ולכן, זמן ההפעלה של קונסולת המשחקים יתקצר.

אם כבר שמרת תחנות רדיו, תוכל לבחור **Options** → *Channels* כדי לבחור את התחנה שברצונך להאזין לה. תוכל גם לבחור תחנת רדיו מ-1 עד 9 על ידי לחיצה על מקש הספרה המתאים. תוכל לבחור תחנת רדיו בין 10 ל-20 על

**טיפ!** להפעלה מהירה של הרדיו, לחץ על מקש הרדיו המיוחד.



תוכל לבחור את הערוץ הבא, הערוץ הקודם, כוונן אוטומטי כלפי מעלה, כלפי מטה, והקלטה על ידי לחיצה על או על לסיומן הלחצן המתאים, ואחר כך לחיצה על לבחירתו.

אפשרויות ביישום *Radio*:  
*Channels*, *Deactivate loudsp*, *Activate loudsp*,  
*Save*, *Manual tuning*, *Auto tune down*, *Auto tune up*,  
*Help*, *channel* ו-*Exit*.

## כוונן ערוץ רדיו

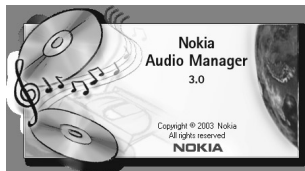
- כשהיישום *Radio* מופעל, בחר **Options** → *Auto tune up* (כוונן אוטומטי כלפי מעלה) או *Auto tune down* (כוונן אוטומטי כלפי מטה), לכוונן אוטומטי. כשיאותר ערוץ, יוצג התדר החדש שלו.

➡ **הערה:** אם כבר שמרת ערוצי רדיו, מספר הערוץ ושמיו עשויים להיות מוצגים.

➡ **הערה:** טווח הערוצים הוא בין 87.5MHz ל-108.0MHz.

- תוכל גם לכוון ערוצים באופן ידני על ידי בחירת **Options** → *Manual tuning* (כוונן ידני) ולחיצה על או על כדי לנוע מעלה או מטה בתדר (במרווחים של 0.05MHz).

## Nokia Audio Manager



היישום

Nokia Audio Manager מאפשר לבחור רצועות מוזיקה דיגיטליות במחשב PC תואם ולהעבירן לכרטיס הזיכרון שבקונסולת

המשחקים Nokia N-Gage. היישום Nokia Audio Manager גם מאפשר ליצור רשימות השמעה מסוג M3U במחשב, ובהן הפניות לרצועות MP3 או לרצועות שנשמרו מתקליטורים. כדי לאפשר למחשב לגשת לכרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים, עליך לחבר את קונסולת המשחקים למחשב בכבל ה-USB המצורף (USB Mini-B Cable) מדגם DKE-2. ראה 'חיבור ושימוש בכבלים המצורפים' בעמוד 15. לאחר החיבור, ניתן להציג את תכולת כרטיס הזיכרון בחלונית Mobile Device (התקן נייד) שבחלון Music Studio (סטודיו מוזיקה) ביישום Nokia Audio Manager. תוכל, לדוגמה, להעביר מתקליטורים שברשותך את רצועות המוזיקה שברשימות ההשמעה.

⏏ **הערה:** בעת הפעלת Nokia Audio Manager, כל

שעליך לעשות הוא לחבר את קונסולת המשחקים למחשב בכבל ה-USB המצורף (USB Mini-B Cable) מדגם DKE-2 (ראה 'חיבור ושימוש בכבלים המצורפים' בעמוד 15); כל השאר מתבצע במחשב.

⏏ **הערה:** אל תשתמש בתכונה זו באופן בלתי חוקי!

מוזיקה עשויה להיות מוגנת על ידי זכויות יוצרים. הקלטת רצועות מוזיקה מותרת לשימוש אישי בלבד. העתקת רצועות מוזיקה למכירה או הפצה אינה חוקית.

ידי לחיצה על מקש ספרה אחד ומיד אחר כך לחיצה על מקש ספרה אחר, לדוגמה  $10=0+1$ ,  $15=5+1$  או  $20=0+2$ .

⏏ **הערה:** אם הדיבורית מנותקת, הרדיו יפסיק לפעול אחרי 5 דקות וייסגר.

## הקלטה מהרדיו


תוכל להקליט את ערוץ הרדיו הנוכחי על ידי לחיצה על ☀ על לסימון לחצן ההקלטה, ואחר כך לחצן ☀ על להקלטה. הקלד את שם הערוץ ולחץ OK.

⏏ **הערה:** במהלך הקלטה, לחצן ההקלטה ☀ יהפוך ללחצן עצירה ☐.



💡 **טיפ!** תוכל גם ללחוץ על Stop.

תוכל לענות לשיחות ולזיום שיחות במהלך האזנה הקלטה מהרדיו. הרדיו יושקע וההקלטה תימשך ברקע. בסיום השיחה, הרדיו יופעל באופן אוטומטי. תוכל להשמיע את הקלטות הרדיו שביצעת, באמצעות נגן המוזיקה.

 **טיפ!** תוכל למצוא את היישום Nokia Audio Manager בתקליטור שצורף לאריזת קונסולת המשחקים.

## דרישות מערכת

להתקנה ולשימוש ב- Nokia Audio Manager דרושים:

- מחשב תואם Intel PC בעל מערכת הפעלה Windows 2000, Windows ME, 98 Second Edition או Windows XP.

 **הערה:** התוכנה אינה נתמכת במחשב שמערכת

ההפעלה שלו שודרגה מ- Windows 95 או מ- Windows 3.1 ל- Windows 98.

- מעבד Pentium MMC 266MHz (מומלץ לפחות Pentium 300MHz),
- לפחות 35MB מקום פנוי בדיסק. מקום נוסף לרצועות מוזיקה,
- מומלץ זיכרון של לפחות 48MB, ועבור Windows 2000 מומלץ 64MB,
- צג התומך ברזולוציה של 800x600 בעומק צבע של 65536 (High Color),
- כונן תקליטורים (CD-ROM) בתקן SCSI/ANSI, או בתקן 1048D-X3T10, ATAPI/SFF-8020i.

## התקנת Nokia Audio Manager

 **הערה:** אל תחבר את כבל ה-USB למחשב לפני התקנת התוכנה Nokia Audio Manager מהתקליטור שמצורף לאריזת קונסולת המשחקים.

1. הפעל את Windows.

2. את התקליטור שצורף לאריזת קונסולת המשחקים הכנס לכונן התקליטורים שבמחשב.

3. התקליטור אמור לפעול באופן אוטומטי. אם התקליטור אינו מופעל באופן אוטומטי, פתח את Windows Explorer (סייר Windows) ובחר את כונן התקליטורים שהכנסת בו את התקליטור. לחץ לחיצה ימנית על הסמל Nokia Audio Manager ובחר Autorun.

4. פעל על פי הוראות ההתקנה שעל מסך המחשב, כדי להשלים את ההתקנה בהצלחה.

5. בסיום ההתקנה, תתווסף התיקייה Nokia Audio Manager לתיקייה Program Files.


 **הערה:** עליך לאתחל את המחשב לאחר התקנת התוכנה Nokia Audio Manager.

## שמירת רצועות מתקליטור בעזרת Nokia Audio Manager

במחשב, הפעל את Nokia Audio Manager ואז יוצג החלון הראשי של התוכנה.

1. הכנס תקליטור מוזיקה לכונן התקליטורים של המחשב ולחץ על הסמל *CD Player* (נגן התקליטורים). כברירת מחדל, יוצג כל מידע הרצועות.

2. לשמירת רצועות, בחר את הרצועות המבוקשות ולחץ על הלחצן *Save tracks* (שמירת רצועות).

 **הערה:** אל תסיר את התקליטור עד לסיום השמירה. מד התקדמות יציין את הזמן המשוער שנותר לשמירת הרצועות.

3. להעברת הרצועות שנשמרו ל- *Music Studio*, לחץ על הלחצן *Add* (הוספה), בחר את הרצועה(ות) הרצויה(ות) ולחץ *Open* (פתיחה).

תוכל להעביר כעת את הרצועות שב- *Music Studio* אל קונסולת המשחקים *N-Gage* שברשותך.

## העברת קובצי מוזיקה לקונסולת המשחקים

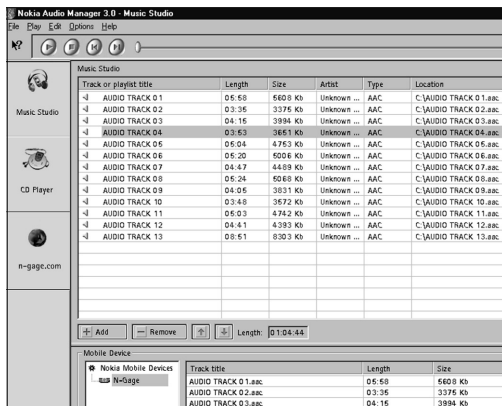
1. שמור את הרצועות ואת רשימות ההשמעה ב- *Music Studio* שב- *Nokia Audio Manager*. למידע נוסף, עיין בסעיף הקודם או בעזרה (Help) של *Nokia Audio Manager*.

הערה: ודא שהמחשב וקונסולת המשחקים מחוברים בעזרת כבל ה-USB המצורף. ראה 'חיבור ושימוש בכבלים המצורפים' בעמוד 15.

2. במחשב, הפעל את *Nokia Audio Manager*. החלון הראשי של התוכנה יוצג.

3. לחץ על הסמל שבחלונית *Mobile Device* (מכשיר נייד) שב- *Music Studio*.

4. בחר את הרצועות או את רשימות ההשמעה שברצונך להעביר לכרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים: סמן את הרצועות או את רשימות ההשמעה הרצויות על ידי לחיצה.



5. לחץ *Transfer to device* (העברה למכשיר).

אם בחרת להעביר ערוצי מוזיקה מעל קיבולת כרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים, תוצג הודעת שגיאה. בטל את בחירת חלק מרצועות המוזיקה עד שנפח המוזיקה שנבחרה יתאים לקיבולת של כרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים.

## העברת רצועות בעזרת Windows Explorer

תוכל להשתמש ב- *Windows Explorer* (סייר *Windows*) כדי להעביר רצועות מוזיקה מסוג קובצי *MP3* או *AAC* אל כרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים.



אם נפח המוזיקה שבחרת חורג מהקיבולת של כרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים, תוצג הודעת שגיאה. מחק חלק מרצועות המוזיקה ונסה שוב.

## החלון n-gage.com

התוכנה Nokia Audio Manager מכילה חלון לדפדוף באינטרנט. כברירת מחדל, הדפדפן מתחבר לדף הבית n-gage.com. ניתן להקיש כל כתובת אינטרנט בשדה הכתובת. לחיפוש באינטרנט, יש להתחבר לאתר שמכיל מנוע חיפוש. רצועות מהאינטרנט יש להוריד תחילה למחשב כדי שניתן יהיה להוסיפן לחלון *Music Studio* ולהעבירן לקונסולת המשחקים.

## תכונות אחרות

### סוגי רצועות מוזיקה נתמכים

התוכנה Nokia Audio Manager תומכת ברצועות מוזיקה מסוג MP3 וברשימות השמעה מסוג M3U. ניתן ליצור רשימות השמעה ב- *Music Studio*. בחירת רשימת השמעה להעברה אל כרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים, תגרום להעברת הרצועות שכלולות בה בלבד. לרצועות שנוצרו על ידי ה- *CD Player* יש סיומת קובץ AAC. ניתן להשמיע קבצים אלה במחשב על ידי Nokia Audio Manager, וגם להעבירם לכרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים.

### עריכת שדות ברצועות במחשב

כשרצועות או רשימות השמעה מוצגות ב- *Music Studio*, ניתן לערוך את מידע הרצועה ואת שם המחבר. לפרטים נוספים, עיין בעזרה של Nokia Audio Manager.

**הערה:** ודא שהמחשב וקונסולת המשחקים מחוברים בכבל ה-USB המצורף. ראה 'חיבור ושימוש בכבלים המצורפים' בעמוד 15.

1. פתח את Windows Explorer והצג את הכוננים שבו. אחד מהכוננים המסומנים באות אמור להיקרא **N-Gage game deck** (זהו דיסק מקומי). לחץ על כונן זה לפתיחת חלון שמציג את תכולת כרטיס הזיכרון שבקונסולת המשחקים.
  2. פתח חלון נוסף של Windows Explorer והצג את תכולת התיקיה במחשב, שממנה ברצונך להעביר רצועות מסוג MP3 ו-AAC.
  3. בחר במחשב את הרצועות שברצונך להעביר לקונסולת המשחקים, וגרור אותן אל החלון הראשון. הרצועות תועברנה כעת לקונסולת המשחקים ותוכל להשמיען ב- *Music Player* (נגן המוזיקה).
- לפני העברת רצועות בעזרת Windows Explorer, בדוק את גודל הקבצים שברצונך להעביר. להעברת 1MB דרושות כ-10 שניות. אל תעצור את ההעברה ואל תנתק את הכבל לפני סיום התהליך.





**חשוב!** Windows Explorer עשוי לציין שהעברת הקובץ הסתיימה בטרם עת. מכיוון שלא בכל המקרים הדבר מדויק, הקפד לאפשר כ-10 שניות להעברה של כל 1MB. אם תעצור את ההעברה בטרם הסתיימה, ייתכן שהקבצים לא יועברו.


**הערה!** קבצים ששהועברו על ידי Windows Explorer אינם מוצגים בחלון Nokia Audio Manager Mobile Device.





## 5. Settings (הגדרות)

← **Menu** ← **Tools** ← **Settings**.

### שינוי הגדרות כלליות



1. דפדף לקבוצת ההגדרות ולחץ  כדי לפתוח אותה.
2. דפדף עד ההגדרה שברצונך לשנות ולחץ  כדי:
  - להחליף בין אפשרויות אם קיימות רק שתי אפשרויות (On/Off).
  - לפתוח רשימת אפשרויות או עורך.
  - לפתוח מחוון. לחץ  או  כדי להגדיל או להפחית את הערך, בהתאמה.


 **הערה:** שינוי ההגדרות עבור *Device language* או עבור *Writing language* (שפת כתיבה) ישפיע על כל היישומים בקונסולת המשחקים, ויישאר פעיל עד שתשנה הגדרות אלה שוב.

- *Writing language* – תוכל לשנות את שפת הכתיבה של קונסולת המשחקים. שינוי השפה ישפיע על:
  - התווים הזמינים כשאתה לוחץ על מקש כלשהו מבין המקשים  עד .
  - מילון קלט הטקסט החזוי (T9) שייעשה בו שימוש.
  - התווים המיוחדים הזמינים כשאתה לוחץ על המקשים  ו- .

 **דוגמה:** הבה נניח שאתה משתמש בקונסולת

משחקים כשהטקסטים שבה באנגלית (English), אולם רוצה לכתוב את כל הודעותיך בצרפתית (French). לאחר שתשנה את השפה, מילון קלט הטקסט החזוי יחפש מילים בצרפתית. התווים

המיוחדים (סימני הפיסוק) השכיחים ביותר בצרפתית יהיו זמינים כשתלחץ על המקשים  ו- .

 **טיפ!** תוכל לבצע שינוי זה בחלק

מהעורכים. לחץ  ובחר *Writing language* (שפת כתיבה).

- *Dictionary* (מילון) – להפעלה (On) או לכיבוי (Off) של קלט הטקסט החזוי עבור כל העורכים בקונסולת המשחקים. תוכל לשנות הגדרה זו כשאתה נמצא בעורך.



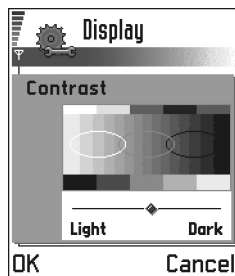
### Device settings (הגדרות מכשיר)

#### כללי (General)

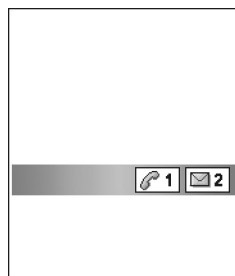
- *Device language* (שפת מכשיר) – תוכל לשנות את שפת התצוגה בקונסולת המשחקים. שינוי זה ישפיע גם על התבנית שבה משתמשת קונסולת המשחקים להצגת תאריך ושעה ועל המפרידים (לדוגמה, בחישובים). בקונסולת המשחקים מותקנות שלוש שפות. אם תבחר *Automatic*, קונסולת המשחקים תבחר את השפה בהתאם למידע שבכרטיס ה-SIM שברשותך. לאחר שינוי שפת התצוגה, עליך לאתחל את קונסולת המשחקים.

⏏ **הערה:** לא ניתן ליצור קיצור דרך ליישום שהותקן.

## תצוגה (Display)



- **Contrast (ניגוד)** – לשינוי ניגוד הצג (הבהרה או הכהייה).
- **Colour palette (ערכות צבע)** – לשינוי לוחית הצבע שהצג משתמש בה.
- **Screen saver timeout (השהיית שומר מסך)** – שומר המסך מופעל לאחר שחולף זמן ההשהיה. כששומר המסך פעיל, הצג מנוקה ותוכל לראות את סרגל שומר המסך.
- לביטול שומר המסך לחץ על כל מקש, או פתח את לוח המקשים.



- **Screen saver (שומר מסך)** – בחר מה יוצג על סרגל שומר המסך: השעה והתאריך או טקסט שכתבת בעצמך. המיקום וצבע הרקע של סרגל שומר המסך משתנים במרווחים של דקה אחת. כמו כן, שומר המסך ישתנה כדי לציין את מספר ההודעות החדשות או השיחות שלא נענו.

⏏ לחץ **Dictionary on** ← **Dictionary** ובחר **Dictionary off** (מילון מופסק).

⏏ **הערה:** מילון קלט הטקסט החזוי אינו זמין עבור כל השפות.

- **Welcome note or logo** (הודעת פתיחה או לוגו פתיחה) – לחץ ⚙ כדי לפתוח את ההגדרה. הודעת הפתיחה (או לוגו הפתיחה) יוצגו לזמן קצר בכל פעם שתפעיל את קונסולת המשחקים. בחר **Default** (ברירת מחדל) אם ברצונך להשתמש בתמונת ברירת המחדל. בחר **Text** (טקסט) לכתובת הודעת פתיחה (עד 50 אותיות). בחר **Image** (תמונה) לבחירת צילום או תמונה מהיישום **Images** (תמונות).
- **Orig. device settings** (הגדרות מכשיר מקוריות) – תוכל לאפס חלק מההגדרות לערכיהן המקוריים. לשם כך תידרש להקיש את קוד הנעילה. ראה עמוד 46.
- לאחר איפוס ההגדרות ייתכן שיידרש זמן ממושך יותר להפעלת קונסולת המשחקים.
- **הערה:** כל המסמכים והקבצים שיצרת יישארו כפי שהם.

## מצב המתנה (Standby Mode)

- **Background image** (תמונת רקע) – תוכל לבחור תמונה כלשהי, שתשמש כתמונת רקע במצב המתנה. בחר **Yes** כדי לבחור תמונה מהיישום **Images**.
- **Left selection key** (מקש בחירה שמאלי) ו- **Right selection key** (מקש בחירה ימני) – תוכל לשנות את קיצורי הדרך שמוצגים מעל למקש הבחירה השמאלי והימני ⏏ במצב המתנה. נוסף ליישומים, תוכל להורות שקיצור הדרך יצביע על פונקציה כלשהי (לדוגמה **New message**, הודעה חדשה).

## Call settings (הגדרות שיחה)

**הערה:** לשינוי ההגדרות עבור הפניית

שיחות בחר **Menu** ← **Tools** ← **Call divert** (הפניית שיחה). ראה 'הגדרות להפניית שיחות' בעמוד 20.


### Send my caller ID (שליחת זיהוי מתקשר שלי)

- שירות רשת זה מאפשר להורות למכשיר להציג את מספר הטלפון שלך (*Yes*) או להסתירו (*No*). מזה שאתה מתקשר אליו. לחילופין, מפעיל הרשת או ספק השירות שלך יוכל לקבוע ערך זה עם חתימת החוזה עמך (*Set by network*, קבוע מראש).

### Call waiting (שיחה ממתנה) - שירות רשת

- הרשת תודיע על שיחה חדשה נכנסת בזמן שאתה מנהל שיחה. בחר: *Activate* (הפעלה) כדי לבקש מהרשת להפעיל שיחה ממתנה, או בחר *Cancel* (ביטול) כדי לבקש מהרשת לבטל שיחה ממתנה. בחר *Check status* (בדיקת מצב) כדי לבדוק אם פונקציה זו פעילה או לא.



### Automatic redial (חיוג חוזר אוטומטי)

- כשהגדרה זו מופעלת, קונסולת המשחקים תנסה לחבר את השיחה עד עשר פעמים לאחר ניסיון חיוג שלא הצליח. לחץ  להפסקת החיוג החוזר האוטומטי.




### Summary after call (סיכום לאחר השיחה)

- הפעל פונקציה זו אם ברצונך שקונסולת המשחקים תציג לזמן קצר את משך השיחה האחרונה ואת העלות שלה. להצגת עלויות עליך להפעיל את הפונקציה *Call cost limit* עבור כרטיס ה-SIM שברשותך. ראה עמוד 22.

## Speed dialling (חיוג מהיר)

- בחר *On*. תוכל לחייג למספרי הטלפון שהוקצו למקשי החיוג המהיר (המקשים  עד ) על ידי לחיצה על המקש המבוקש והחזקתו לחוץ. ראה גם 'הקצאת מקשי חיוג מהיר' בעמוד 55.

### Anykey answer (מענה בכל מקש)


- בחר *On*. תוכל לענות לשיחה נכנסת על ידי לחיצה קצרה על כל מקש, למעט המקשים , , ו-.

### Line in use (קו טלפון בשימוש) - שירות רשת

- הגדרה זו תוצג רק אם כרטיס ה-SIM שברשותך תומך בשני מספרי טלפון, כלומר, בשני קווים. בחר באיזה קו טלפון (*Line 1* או *Line 2*) ברצונך להשתמש לחיוג ולשליחת הודעות טקסט. תוכל לענות לשיחות בשני הקווים ללא תלות בקו שתבחר.

**הערה:** אם תבחר *Line 2* ואינך מנוי על שירות רשת זה, לא תוכל לחייג.

למניעת בחירת קו, בחר *Line change* (שינוי קו) ← *Disable* (ביטול) (אם נתמך על ידי כרטיס ה-SIM שברשותך). לשינוי הגדרה זו עליך להקיש קוד PIN2.

**טיפ:** למעבר בין קווי הטלפון, לחץ והחזק את המקש  במצב המתנה.

- הורדת יישומי Java.
- שימוש ב- Image upload (העלאת תמונה).
- שימוש בקונסולת המשחקים כבמודם.

ראה גם 'מחונני חיבור נתונים' בעמוד 2.

## שיחות נתונים GSM

שיחת נתונים GSM מאפשרת קצבי העברת נתונים של עד 14.4 Kbps. למידע על זמינות שירותי נתונים והצטרפות אליהם כמנוי, פנה למפעיל הרשת או לספק השירות.

## ההגדרות המינימליות שנדרשות לביצוע שיחת נתונים

- להוספת קבוצה בסיסית ביותר של הגדרות שיחת נתונים GSM, בחר **Settings** ← **Connection** ← **Access points**, ואחר כך בחר **Options** ← **New access point** (נקודת גישה חדשה). הקש את הפרמטרים הבאים: **GSM, Data bearer** (מספר data (ערוץ נתונים: נתוני GSM), **Dial-up number** (מספר לחיוג), **Session mode: Permanent** (מצב הפעלה: רציף), **Data call type: Analogue** (סוג שיחת נתונים: אנלוגית) ו- **Maximum data speed: Automatic** (קצב נתונים מקסימלי: אוטומטי).

## שיחת נתונים במהירות גבוהה (HSCSD)

**מילון מונחים:** מיתוג נתונים מעגלי במהירות גבוהה (HSCSD) מאפשר קצבי העברת נתונים של עד 43.2 Kbps.

למידע על זמינות שירותי נתונים במהירות גבוהה וההצטרפות לשירותים אלה כמנוי, פנה למפעיל הרשת או לספק השירות.

**הערה:** שליחת נתונים במצב HSCSD עלולה לרוקן את סוללת קונסולת המשחקים מהר יותר בהשוואה לשיחות קוליות או לשיחות נתונים, מכיון שהטלפון שולח נתונים לרשת באופן יותר תכוף.



## Connection settings (הגדרות חיבור)

## מידע כללי לגבי חיבורי נתונים ונקודות גישה

**מילון מונחים:** נקודת גישה (Access point) – הנקודה, בה קונסולת המשחקים מתחברת לאינטרנט בשיחת נתונים או בחיבור נתוני מנות. נקודות גישה עשוי להציע, לדוגמה, ספק שירותי אינטרנט (ISP) מסחרי, ספק שירות למכשירים סלולריים או מפעיל רשת.

להגדרת נקודות גישה בחר **Settings** ← **Connection** (חיבור) ← **Access points** (נקודות גישה). חיבור נתונים נדרש כדי להתחבר לנקודת גישה. קונסולת המשחקים תומכת בשלושה סוגים של חיבורי נתונים:

- שיחת נתונים GSM (G).
- שיחת נתונים במהירות גבוהה GSM (U).
- חיבור נתוני מנות (GPRS) (G).

תוכל להגדיר שלושה סוגים שונים של נקודות גישה: MMS access point (נקודת גישה לשירות הודעות מולטימדיה), browser access point (נקודת גישה לדפדפן) ו-Internet access point (IAP) (נקודת גישה לאינטרנט). ברר אצל ספק השירות שלך איזו נקודת גישה דרושה לשירות שברצונך לגשת אליו. עליך לקבוע הגדרות לנקודות גישה אם ברצונך לבצע את הפעולות שלהלן, לדוגמה:

- שליחה וקבלה של הודעות מולטימדיה.
- שליחה וקבלה של דואר אלקטרוני.
- חצגת דפי דפדפן.

## נתוני מנות

### (General Packet Radio Service – GPRS)



**מילון מונחים:** נתוני מנות (packet data), או General Packet Radio Service (GPRS), משתמשים בטכנולוגיית נתוני מנות להעברת הנתונים במנות קצרות ברשת.

### ההגדרות המינימליות שדרושות ליצירת חיבור נתוני מנות

- עליך להיות מנוי על שירות ה-GPRS. למידע על זמינות שירות ה-GPRS ואופן ההצטרפות אליו כמנוי, פנה למפעיל הרשת או לספק השירות.
  - בחר **Settings** ← **Connection** ← **Access points**, ואחר כך בחר **Options** ← **New access point**. כעת: עבור **Data bearer:** בחר **GPRS**. עבור **Access point name:** הקש את שם נקודת גישה שניתן לך על ידי ספק השירות.
- למידע נוסף ראה 'יצירת נקודת גישה' בעמוד 42.

### תמחור עבור נתוני מנות ועבור יישומים

חיבור ה-GPRS הפעיל והיישומים שנעשה בהם שימוש ב-GPRS, כמו לדוגמה עבור שימוש בשירותי דפדפן, שליחה וקבלה של נתונים ושל הודעות טקסט. למידע מפורט נוסף לגבי תעריפים, פנה למפעיל הרשת או לספק השירות.

ראה גם 'מונח נתוני מנות ומונח חיבור' בעמוד 24.

### יצירת נקודת גישה

אפשרויות ברשימה Access

points: **Edit**, **New access point**, **Delete**, **Help** ו-**Exit**.

ייתכן שבקונסולת המשחקים שברשותך כבר תוכנתו מראש הגדרות לנקודות גישה. לחילופין, תוכל לקבל הגדרות

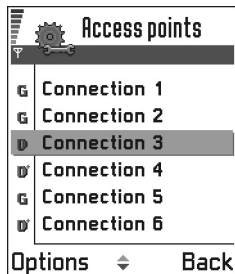
נקודות גישה בהודעה חכמה מספק שירות. ראה 'קבלת הודעות חכמות' בעמוד 78.

אם בקונסולת המשחקים שברשותך לא הוגדרו נקודות גישה כשאתה פותח את **Access points**, תישאל אם ברצונך ליצור נקודת גישה חדשה.


אם כבר הוגדרו נקודות גישה בקונסולת המשחקים שברשותך, בחר **Options** ← **New access point** כדי ליצור נקודת גישה חדשה, ואחר כך בחר:

- **Use default settings** (שימוש בהגדרות ברירת מחדל), כדי להשתמש בהגדרות ברירת המחדל. בצע את השינויים הנדרשים ואחר כך לחץ **Back** כדי לשמור את ההגדרות.

- **Use existing settings** (שימוש בהגדרות קיימות), כדי להשתמש במידע ההגדרות הקיים כבסיס להגדרות לנקודת הגישה החדשה. רשימה של נקודות הגישה הקיימות תיפתח. בחר נקודת גישה ולחץ **OK**. הגדרות נקודות גישה תיפתחנה כשחלק מהשדות כבר מלאים.



## עריכת נקודת גישה

כשאתה פותח את Access points, תוצג רשימת נקודות הגישה הקיימות. דפדף עד נקודת הגישה שברצונך לערוך ולחץ .

## מחיקת נקודת גישה


ברשימת נקודות הגישה, דפדף עד נקודת הגישה שברצונך למחוק ובחר **Options** ← **Delete** (מחיקה).


## Access points (נקודות גישה)

אפשרויות בעריכת הגדרות


נקודות גישה: **Help**, **Advanced settings**, **Change**, **Exit** ו- **Exit**.

להלן הסבר קצר לכל הגדרה שעשויה להידרש לחיבור נתונים ולנקודות גישה שונים.

**הערה:**  התחל למלא את ההגדרות מלמעלה, מכיון שעל פי סוג חיבור הנתונים שתבחר (**Data bearer**), או אם תרצה להוסיף **Gateway IP address** (כתובת של השרת), רק שדות הגדרות מסוימים יהיו זמינים.

**הערה:**  הקפד לפעול במדויק על פי ההוראות שניתנו לך על ידי ספק השירות.


- Connection name** (שם חיבור) – קבע לחיבור שם בעל משמעות.
- Data bearer** (ערוץ נתונים) – האפשרויות הן **GSM data**, **High speed GSM** ו- **GPRS**. בהתאם לסוג חיבור הנתונים שתבחר, רק שדות מסוימים יהיו זמינים. מלא את כל השדות, שלידם מסומן **Must be defined** (שדה חובה) או מוצגת כוכבית אדומה. תוכל להשאיר שדות אחרים ריקים, אלא אם ספק השירות שלך הורה לך למלאם.


**הערה:**  כדי שתוכל להשתמש בחיבור נתונים כלשהו, ממפעיל הרשת חייב לתמוך בתכונה זו, ובמידת הצורך להפעילה עבור כרטיס ה- SIM שברשותך.

- Access point name** (עבור נתוני מנות בלבד) – שם נקודת הגישה דרוש כדי ליצור חיבור לרשת ה- GPRS. את שם נקודת הגישה עליך לקבל ממפעיל הרשת או מספק השירות.
- Dial-up number** (עבור GSM data ו- High speed data בלבד) – מספר הטלפון של המודם של נקודת הגישה.
- User name** (שם משתמש) – הקש שם משתמש (אם נדרש על ידי ספק השירות). שם המשתמש עשוי להידרש כדי ליצור חיבור נתונים, וברוב המקרים יינתן לך על ידי ספק השירות. שם המשתמש הוא ברוב המקרים תלוי-רישיות.
- Prompt password** (בקשת סיסמה) – אם עליך להקיש סיסמה חדשה בכל פעם שאתה מתחבר לשרת, או אם אינך רוצה לשמור את סיסמתך בקונסולת המשתקים, בחר **Yes**.
- Password** (סיסמה) – סיסמה עשויה להידרש כדי ליצור חיבור נתונים, וברוב המקרים תינתן לך על ידי ספק השירות. הסיסמה תלוית-רישיות בדרך כלל. כשאתה מקיש את הסיסמה, התווים שתקיש יוצגו לזמן קצר ואחר כך ייהפכו לכוכביות (\*). דרך נוספת להקיש ספרות היא ללחוץ , ואחר כך לבחור **Insert number** (הוספת מספר) ולהמשיך להקיש אותיות.
- Authentication** (אימות) – **Normal/Secure** (רגיל/מאובטח).
- Gateway IP address** (כתובת IP של השרת) – כתובת ה- IP, שבה משתמשת מבואת הדפדפן הנדרשת.

- **Homepage** (דף הבית) – בהתאם להגדרה שלך, הקש:
  - את כתובת השירות, או
  - את כתובת מוקד הודעות המולטימדיה.
- **Connection security** (אבטחת חיבור) – בחר אם להשתמש ב- Transport Layer Security (TLS) עבור החיבור. פעל על פי ההוראות שניתנו לך על ידי ספק השירות.
- **Session mode** (מצב הפעלה) –
  - **Permanent / Temporary** (רציפה / זמנית).
- **Data call type** (עבור GSM data ו- High speed data בלבד) – **ISDN v.110, Analogue**, או **ISDN v.120** קובעים אם קונסולת המשחקים תשתמש בחיבור אנלוגי או דיגיטלי. הגדרה זו תלויה במפעיל רשת ה-GSM ובספק שירותי האינטרנט (ISP), מכיון שחלק מרשתות ה-GSM אינן תומכות בסוגים מסוימים של חיבורי ISDN. לפרטים פנה לספק שירות האינטרנט שלך. יצירת חיבורי ISDN (אם זמינים) מהירה יותר מיצירת חיבורים אנלוגיים.
- **מילון מונחים:**  חיבורי ISDN (ISDN connections) הם דרך ליצור שיחת נתונים בין קונסולת המשחקים שלך לנקודת הגישה. חיבורי ISDN הם דיגיטליים מקצה-לקצה, ובשל כך הם מאפשרים זמני התחברות קצרים יותר וקצבי העברת נתונים גבוהים יותר מחיבורים אנלוגיים. כדי להשתמש בחיבור ISDN, ספק שירות האינטרנט שלך ומפעיל הרשת חייבים לתמוך בחיבור זה.
- **Maximum data speed** (עבור GSM data ו- High speed data בלבד) – האפשרויות הן **Automatic** / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200 – בהתאם למה שבחרת ב- **Session mode** וב- **Data call type**. כך תוכל להגביל


את מהירות החיבור המקסימלית כשאתה משתמש בהעברת נתונים מהירה. קצבי העברת נתונים גבוהים יותר עלולים לעלות יותר, בהתאם למפעיל הרשת.

 **הערה:** המהירויות לעיל מייצגות את המהירות המקסימלית שבה יפעל החיבור. במהלך החיבור, מהירות העברת הנתונים עלולה לפחות בהתאם לתנאי הרשת.


 **טיפ!** ראה גם 'הגדרות להודעות מולטימדיה' בעמוד 73, 'הגדרות לדואר אלקטרוני' בעמוד 75 וגם 'הגדרת קונסולת המשחקים לשירות הדפדפן' בעמוד 104.

## Options ← Advanced settings (הגדרות מתקדמות)

- **Device IP address** (כתובת IP של המכשיר) – כתובת פרוטוקול ה-IP של קונסולת המשחקים.
- **Primary name server** (שרת שמות תחום ראשי) – כתובת ה-IP של שרת ה-DNS הראשי.

 **מילון מונחים:** שרת שמות תחום, או DNS (Domain Name Service), הוא שירות אינטרנט שמתרגם שמות תחומים כגון **www.nokia.com**, לכתובות IP כגון **195.124.100.192**.

- **Second. name server** (שרת שמות תחום משני) – כתובת ה-IP של שרת ה-DNS המשני.

 **הערה:** אם עליך להקיש את ה- **Device IP address**, **Primary name server** או **Second. Name server**, פנה לספק שירות האינטרנט שלך לקבלת כתובות אלו.

ההגדרות הבאות תוצגנה אם בחרת שיחת נתונים (high speed data) (call) ושיחת נתונים במהירות גבוהה (high speed data) סוג חיבור:




## GPRS

← **בחר Settings** ← **Connection** ← **GPRS**.

הגדרות ה-GPRS משפיעות על כל נקודות הגישה שמשמשות בחיבור נתוני מנות.

**GPRS connection** – אם תבחר *When available* (כשזמין), ואתה נמצא בטווח הקליטה של רשת שתומכת בנתוני מנות, קונסולת המשחקים יתחבר לרשת ה-GPRS ושליחת הודעות טקסט תתבצע דרך GPRS. כמו כן, יצירת חיבור פעיל של נתוני מנות (לשליחה וקבלה של דואר, לדוגמה) תהיה מהירה יותר. אם תבחר *When needed* (כשנדרש), קונסולת המשחקים תשתמש בחיבור נתוני מנות רק אם תפעיל יישום או פעולה כלשהם, שמחייבים חיבור כזה.

**Access point** – שם נקודת הגישה נדרש כשברצונך להשתמש בקונסולת המשחקים כבמודם נתוני מנות למחשב שלך. למידע נוסף על חיבורי מודם ראה עמוד 120.

 **הערה:** אם לא קיימת קליטת GPRS, ובחרת *When available*, קונסולת המשחקים תנסה ליצור חיבור נתוני מנות מדי זמן מה.

## Data call (שיחת נתונים)

← **בחר Settings** ← **Connection** ← **Data call**.

הגדרות ה-Data call משפיעות על כל נקודות הגישה שמשמשות בשיחת נתונים ובשיחת נתונים במהירות גבוהה.

- **Use callback** (שימוש בחיוג חוזר) – מאפשרת לשרת לחייג אליך חזרה לאחר שיזמת את השיחה הראשונה. פנה לספק השירות שלך כדי להצטרף כמנוי לשירות זה.
- **Callback type** (סוג חיוג חוזר) – האפשרויות הן *Use other no. / Use server no.* (שימוש במספר שרת / שימוש במספר אחר). פנה לספק השירות שלך לקבלת הגדרה נכונה; הגדרה זו תלויה בתצורה של ספק השירות.
- **Callback number** (מספר לחיוג חוזר) – הקש את מספר הטלפון לנתונים בקונסולת המשחקים שברשותך, שבו משתמש שרת החיוג החוזר. ברוב המקרים, מספר זה הוא מספר הטלפון לשיחות נתונים בקונסולת המשחקים שלך.
- **Use PPP compression** (שימוש בדחיסת PPP) – כשאפשרות זו נקבעת ל-*Yes*, קצב העברת הנתונים משתפר (אם שרת ה-PPP המרוחק תומך בתכונה זו). אם אתה נתקל בבעיות ביצירת החיבור, נסה להגדיר *No*. פנה לספק השירות שלך לקבלת הדרכה.
-  **מילון מונחים:** פרוטוקול נקודה-לנקודה (נל"ן), או PPP (Point-to-Point Protocol). הוא פרוטוקול רשת שכיח שמאפשר לכל מחשב בעל מודם וקו טלפון להתחבר ישירות לאינטרנט.
- **Use login script** (שימוש בסקריפט חיבור) – האפשרויות הן *Yes / No*.
- **Login script** (סקריפט חיבור) – הוסף את סקריפט החיבור.
- **Modem initialisation** (אתחול מודם) – מחרוזת אתחול למודם המפקחת על קונסולת המשחקים בעזרת פקודות AT למודם. במידת הצורך, הקש את התווים שניתנו לך על ידי מפעיל רשת ה-GSM, או על ידי ספק שירותי האינטרנט שלך.

*Online time* (השהיית העדר-פעילות במצב מקוון) – אם לא מתבצעות פעולות כלשהן, שיחת הנתונים תנותק באופן אוטומטי לאחר השהייה מסוימת. האפשרויות הן *User defined* (מוגדר על ידי המשתמש), ובמקרה זה עליך להקיש זמן השהייה, או *Unlimited* (ללא הגבלה).



## Date and time (תאריך ושעה)

- הגדרות התאריך והשעה מאפשרות לקבוע את התאריך ואת השעה עבור קונסולת המשחקים, וגם לשנות את תבנית התאריך והשעה ואת המפרידים. בחר *Clock type* (סוג שעות) ← *Analogue* (אנלוגי) או *Digital* (דיגיטלי) כדי לשנות את השעות שמוצג במצב המתנה. בחר *Auto time update* (עדכון שעה אוטומטי) אם ברצונך שהרשת תעדכן את מידע השעה, התאריך ואזור הזמן אל תוך קונסולת המשחקים (שירות רשת).

 **הערה:** יש לאתחל את קונסולת המשחקים כדי שההגדרה *Auto time update* תיכנס לתוקף.

 **טיפ!** ראה גם 'הגדרות שפה' בעמוד 38.



## Security (אבטחה)

### Device and SIM (מכשיר וכרטיס SIM)


הסברים לקודי אבטחה שונים שעשויים להידרש:

- PIN code (4 עד 8 ספרות)** – קוד PIN (Personal Identification Number, מספר זיהוי אישי) מגן על כרטיס ה-SIM שברשותך מפני שימוש בלתי מורשה. קוד PIN מצורף, בדרך כלל, לכרטיס ה-SIM.

לאחר שלוש הקשות שגויות של קוד PIN, הקוד ייחסם. במקרה זה תצטרך לבטל את החסימה לפני שתוכל להשתמש בכרטיס ה-SIM שוב. ראה להלן הסבר לגבי קוד PUK.


- PIN2 code (4 עד 8 ספרות)** – קוד PIN2 שמצורף לחלק מכרטיסי ה-SIM, דרוש כדי לגשת לפונקציות מסוימות, כגון מוני עלויות שיחות.
- Lock code (קוד נעילה) (5 ספרות)** – ניתן להשתמש בקוד הנעילה כדי לנעול את קונסולת המשחקים ואת המקשים למניעת שימוש בלתי מורשה בהם.
-  **הערה:** ברירת המחדל לקוד הנעילה היא 12345. למניעת שימוש בלתי מורשה בקונסולת המשחקים שנה את קוד הנעילה. שמור את הקוד החדש חסוי ובמקום בטוח, הרחק מהמכשיר.
- PUK code - PUK2 code (8 ספרות)** – קוד PUK (Personal Unblocking Key) דרוש לשינוי קוד PIN חסום. קוד PUK2 דרוש לשינוי קוד PIN2 חסום. אם קודים אלה לא צורפו לכרטיס ה-SIM, פנה לספק השירות שכרטיס ה-SIM שלו מותקן בקונסולת המשחקים שברשותך כדי לקבלם.

תוכל לשנות את הקודים הבאים: קוד הנעילה, קוד PIN וקוד PIN2. לקודים אלה ניתן להשתמש בספרות (0 עד 9) בלבד.

 **הערה:** הימנע משימוש בקודי גישה, שדומים למספרי חירום, כגון 100 או 112, כדי להימנע מחיגוי מקרי למספרים אלה.

**PIN code request (דרישת קוד PIN)** – כשפונקציה זו מופעלת, קונסולת המשחקים תבקש שתקיש קוד PIN בכל פעם שתופעל.


שיחות יוצאות למספרי טלפון נבחרים (אם כרטיס ה-SIM שברשותך תומך בכך). להפעלת פונקציה זו תתבקש להקיש קוד PIN2. כשפונקציה זו מופעלת, תוכל לחייג רק למספרי טלפון שברשימת מספרי הטלפון הקבועים, או למספרי טלפון שמתחילים באותה ספרה או ספרות כמספר טלפון כלשהו שברשימה.

 **הערה:** כשהפונקציה Fixed dialling מופעלת,

ייתכן שתוכל לחייג למספרי חירום מסוימים בחלק מהרשתות הסלולריות (לדוגמה 100, 112 או מספר חירום מקובל אחר).

- להוספת מספרים חדשים לרשימת המספרים הקבועים, בחר **Options** ← *New contact* (איש קשר חדש), או בחר *Add from Contacts* (הוספה מהיישום Contacts).



*Closed user group* (קבוצת משתמשים סגורה) (שירות רשת) – תוכל לקבוע קבוצת אנשים, שאליהם תוכל לחייג ושמהם תוכל לקבל שיחות. למידע נוסף פנה למפעיל הרשת או לספק השירות. בחר: *Default* להפעלת קבוצת ברירת המחדל שמוסכמת עם ספק השירות, בחר *On* אם ברצונך להשתמש בקבוצה אחרת (עליך לדעת את מספר הקבוצה) או בחר *Off*.

 **הערה:** כשיחות מוגבלות ל- *Closed User Groups*, ייתכן שתוכל לחייג למספרי חירום מסוימים בחלק מהרשתות הסלולריות (לדוגמה 100, 112 או מספר חירום מקובל אחר).


*Confirm SIM services* (אישור שירותי SIM) (שירות רשת) – כדי להורות לקונסולת המשחקים להציג הודעות אישור כשאתה משתמש בשירות כרטיס SIM.

בכרטיסי SIM מסוימים לא ניתן לבטל את דרישת קוד PIN.


*Lock code* | *PIN2 code* | *PIN code* – פתח הגדרה זו אם ברצונך לשנות את הקוד.

 **טיפ!** לנעילה ידנית של קונסולת המשחקים לחץ  כדי לפתוח רשימת פקודות. בחר *Lock device* (נעילת מכשיר).

*Autolock period* (השהיית נעילה) – תוכל לקבוע השהיה לנעילה אוטומטית. עם חלוף ההשהיה שתקבע, קונסולת המשחקים תינעל באופן אוטומטי ותוכל להשתמש בה רק לאחר הקשת קוד הנעילה הנכון. הקש מספר בדיקות עבור ההשהיה לנעילה אוטומטית, או בחר *None* (ללא) לביטול ההשהיה.

• לפתיחת קונסולת המשחקים הקש את קוד הנעילה.  **הערה:** כשקונסולת המשחקים נעולה, ייתכן שתוכל לחייג למספר החירום שתוכנת לתוכו (לדוגמה 100, 112 או מספר חירום מקובל אחר).

*Lock if SIM changed* (נעילה אם כרטיס ה-SIM הוחלף) – בחר *Yes* אם ברצונך שקונסולת המשחקים תבקש להקיש את קוד הנעילה עם התקנת כרטיס SIM חדש ולא מוכר. קונסולת המשחקים מנהלת רשימה של כרטיסי ה-SIM שזוהו ככרטיסים של בעליה.

 להצגת רשימה של מספרי הטלפון הקבועים, בחר *Menu* ← *Tools* ← *Fixed dialling*.

אפשרויות בחלון *Fixed dialling*: *Add*, *Delete*, *Edit*, *New contact*, *Call*, *Open*, *to Contacts*, *Help* ו- *Exit*.

*Fixed dialling* (מספרי טלפון קבועים) – תוכל לחסום

## Certif. management (מנהל תעודות)

כשלעצמו ; מנהל התעודות חייב להכיל תעודות נכונות, מקוריות או מהימנות כדי שאבטחת המידע המשופרת תהיה זמינה.

### הצגת פרטי תעודה – בדיקת אמינות

תוכל להיות בטוח בזיהוי הנכון של מבואת דפדפן או של שרת כלשהו רק לאחר בדיקת החתימה והתוקף של התעודה ששייכת למבואת דפדפן או לשרת.


על צג קונסולת המשחקים לתקבל הודעה:


- אם זהות שרת הדפדפן או מבואת הדפדפן אינה אמינה.
- אם בקונסולת המשחקים שברשותך לא שמורה תעודת האבטחה הנכונה.

לבדיקת פרטי התעודה דפדף עד התעודה המבוקשת ובחר **Options** ← *Certificate details* (פרטי תעודה).

כשאתה פותח את פרטי התעודה, היישום Certificate management בודק את תוקף התעודה, ואחת מההודעות הבאות עשויה להופיע:

- *Certificate not trusted* (תעודה לא בטוחה) – לא קבעת יישום שישתמש בתעודה. למידע נוסף עיין בסעיף הבא, 'שינוי הגדרות הביטחון של תעודה מוסמכת'.
- *Expired certificate* (תעודה שפג תוקפה) – תוקף התעודה שנבחרה פג.
- *Certificate not valid yet* (תעודה עדיין לא תקפה) – התעודה שנבחרה עדיין אינה תקפה.
- *Certificate corrupted* (תעודה פגומה) – לא ניתן להשתמש בתעודה. פנה למנפיק התעודה.


בחלון הראשי של היישום Certificate management תוכל לראות רשימת תעודות מוסמכות שנשמרו בקונסולת המשחקים. לחץ  להצגת רשימת תעודות משתמש (אם זמינות).

 **מילון מונחים:** תעודות מוסמכות (authority certificates) משמשות שירותי דפדפן מסוימים (כגון שירותי בנקאות) לבדיקת חתימות (signatures), תעודות שרתים (server certificates) או תעודות מוסמכות אחרות.




 **מילון מונחים:** תעודות משתמש (user certificates) מונפקות עבור משתמשים על ידי גוף מסמיק (Certifying Authority).

אפשרויות בחלון הראשי של ניהול התעודות: *Delete, Certificate details, Exit, Help, Mark/Unmark, Trust settings*. יש להשתמש בתעודות דיגיטליות אם:

- ברצונך להתחבר לבנק מקוון, לאתר אחר או לשרת מרוחק לשם ביצוע פעולות שכרוכות בהעברת מידע מסווג.
- ברצונך לצמצם את הסיכון לוורירסי מחשב או לתוכנה הרסנית אחרת, ולהיות בטוח באמינות של תוכנה שאתה מוריד ומתקין.

 **מילון מונחים:** תעודות דיגיטליות (digital certificates) משמשות לאימות המקור של דפי דפדפן ושל תוכנה מותקנת. עם זאת, תוכל לבטוח בהן רק אם מקור התעודה מוכר כאמין.

 **חשוב:** קיומה של תעודה אינו מספק הגנה כלשהי


2. בחר **Options** ← *Activate* (הפעלה) כדי לבקש מהרשת להפעיל את חסימת השיחות, בחר *Cancel* כדי לבטל את חסימת השיחות שנבחרה או בחר *Check status* (בדיקת מצב) כדי לבדוק אם השיחות חסומות או לא.
  - בחר **Options** ← *Cancel all barrings* (ביטול כל החסימות), כדי לבטל את כל חסימות השיחות הפעילות.
  - בחר **Options** ← *Edit barrings passw.* (עריכת סיסמת חסימה) כדי לשנות את סיסמת החסימה.
-  **הערה:** כשחסימת שיחות מופעלת, ייתכן שתוכל לחייג למספרי חירום מסוימים בחלק מהרשתות הסלולריות (לדוגמה 100, 112 או מספר חירום מקובל אחר).
-  **הערה:** חסימת שיחות משפיעה על כל השיחות, לרבות שיחות נתונים.
-  **הערה:** לא ניתן להפעיל חסימה של שיחות נכנסות והפניית שיחות (או מספרי טלפון קבועים) במקביל. ראה 'הגדרות להפניית שיחות' בעמוד 20 או 'Fixed dialling (מספרי טלפון קבועים)' בעמוד 47.




## Network (רשת)

### Network selection (בחירת רשת)

- בחר *Automatic* כדי להורות לקונסולת המשחקים לחפש ולבחור באופן אוטומטי אחת מהרשתות הסלולריות הזמינות במקום שאתה נמצא בו.
- בחר *Manual* אם ברצונך לבחור באופן ידני את הרשת הרצויה מרשימה של רשתות סלולריות. אם החיבור לרשת שנבחרה באופן ידני יאבד, קונסולת המשחקים תשמיע צפצוף שגיאיה ותבקש אותך לבחור שוב רשת.

 **חשוב:** לתעודות משך חיים מוגבל. אם מוצג *Expired certificate* או *Certificate not valid yet* למרות שהתעודה אמורה להיות תקפה, בדוק אם התאריך והשעה בקונסולת המשחקים נכונים.

## שינוי הגדרות הביטחון של תעודה מוסמכת

- דפדף עד התעודה המוסמכת הרצויה ובחר **Options** ← *Trust settings* (הגדרות ביטחון). תוצג רשימה של היישומים שמסוגלים להשתמש בתעודה שנבחרה. לדוגמה:
    - Yes | Services* – התעודה מסוגלת להסמיך אתרים.
    - Yes | Application manager* – התעודה מסוגלת להסמיך את המקור של תוכנה חדשה.
    - Yes | Internet* – התעודה מסוגלת להסמיך שרתי דואר אלקטרוני ותמונות.
-  **חשוב:** לפני שינוי הגדרות אלה ודא שאתה באמת בוטח בבעל התעודה, ושהתעודה אכן שייכת לבעליה הרשום.




## Call barring (חסימת שיחות)

### (שירות רשת)

- חסימת שיחות מאפשרת לחסום חיוג וקבלה של שיחות באמצעות קונסולת המשחקים. לשימוש בפונקציה זו נדרשת סיסמת החסימה שתוכל לקבל מספק השירות שלך.
1. דפדף עד אחת מאפשרויות החסימה.

- בחר *Automatic answer* (מענה אוטומטי), כדי להורות לקונסולת המשחקים לענות באופן אוטומטי לשיחה נכנסת לאחר חמש שניות. אם צליל ההתראה לשיחה נכנסת נקבע ל-*Beep once* או *Silent*, לא ניתן להשתמש במענה אוטומטי.

לרשת שנבחרה חייב להיות הסכם נדידה עם הרשת המקומית שלך, כלומר, עם מפעיל הרשת שכרטיס ה-SIM שלו מותקן בקונסולת המשחקים שברשותך.

 **מילון מונחים:** הסכם נדידה (Roaming agreement) – הסכם בין שני ספקי רשתות (או יותר), שנועד לאפשר למשתמשים של ספק רשת אחת להשתמש בשירותיהם של ספקי רשתות אחרות.

### Cell info display (תצוגת מידע על התא סלולרי)

- בחר *On* כדי להורות לקונסולת המשחקים לציין מתי היא מחוברת לרשת שמבוססת על טכנולוגיית רשת מיקרו-סלולרית (MCN), וכדי להפעיל קבלת תא סלולרי (cell info reception).



## Enhancement settings (הגדרות אביזרי העשרה)

מחוונים שמוצגים במצב המתנה:

🔊 – דיבורית אישית מחוברת.

🔌 – עזר שמיעה מחובר.

דפדף לתיקיית אביזר העשרה כלשהו ופתח את ההגדרות:

- בחר *Default profile* (פרופיל ברירת מחדל), כדי לבחור את הפרופיל שברצונך להפעיל בכל פעם שאתה מחבר אביזר העשרה מסוים לקונסולת המשחקים. ראה Profiles' (פרופילים) בעמוד 90.

# 6. Contacts (אנשי קשר)



← לפתיחת היישום Contacts, לחץ ☉ במצב המתנה, או  
בחר **Menu** ← **Contacts** (אנשי קשר).



ביישום Contacts תוכל לשמור ולנהל מידע אנשי קשר, כגון שמות, מספרי טלפון וכתובות.

היישום Contacts משתמש בזיכרון משותף. ראה עיצרון משותף בעמוד 15.

תוכל גם להוסיף צלצול אישי, תווית קול או תמונה ממוזערת (thumbnail) לכרטיס המידע של איש קשר. תוכל ליצור קבוצות אנשי קשר, שתאפשרנה לשלוח הודעות טקסט או הודעות דואר לכמה נמענים בבת אחת.

## אפשרויות בספריית

ה- Contacts : *Create message, Call, Open, Add to group, Duplicate, Delete, Edit, New contact, Send, Mark/Unmark, Belongs to groups, Help, Contacts info* ו- *Exit*.

**מילון מונחים:** תוויות קוליות (voice tags) עשויות להיות מילים כלשהן שנאמרות בקול, כמו לדוגמה שמו הפרטי של אדם. תוויות קוליות מאפשרות לחייג על ידי אמירת מילה או מילים מסוימות בקול רם.

## יצירת כרטיסי אנשי קשר

1. פתח את Contacts, ובחר **Options** ← *New contact*.  
יפתח כרטיס איש קשר ריק.
2. מלא את השדות הדרושים ולחץ **Done** (סיום). כרטיס איש הקשר יישמר בזיכרון המכשיר וייסגר, ואחר כך תוכל לראותו בספריית ה- Contacts.

## העתקת אנשי קשר בין כרטיסי ה-SIM לזיכרון קונסולת המשחקים

- להעתקת שמות ומספרי טלפון מכרטיסי ה-SIM לקונסולת המשחקים, בחר **Tools** ← **Menu** ← **SIM directory** (ספריית SIM). בחר את השם או השמות שברצונך להעתיק, ואחר כך בחר **Options** ← *Copy to Contacts* (העתקה אל Contacts).
- אם ברצונך להעתיק מספר טלפון, פקס או זימונית מ- Contacts לכרטיס ה-SIM, הפעל את Contacts, פתח כרטיס של איש קשר, דפדף אל המספר ובחר **Options** ← *Copy to SIM direct* (העתקה ישירה לכרטיס ה-SIM).

## עריכת כרטיסי אנשי קשר

אפשרויות בעריכת כרטיס


איש קשר : *Remove thumbnail / Add thumbnail, Exit* ו- *Help, Edit label, Delete detail, Add detail*.


## הוספת תמונה לכרטיס איש קשר

שני סוגים של תמונות ניתן להוסיף לכרטיס איש קשר. למידע נוסף על שמירת תמונות, ראה 'Images' (תמונות) ו-Screen shot (לכידת מסך) בעמוד 57.



- לצירוף תמונה ממוזערת לכרטיס איש קשר, פתח את הכרטיס ובחר **Options** ← **Edit**, ואחר כך בחר **Options** ← **Add thumbnail** (הוספת תמונה ממוזערת). התמונה הממוזערת תוצג גם כשאיש הקשר מתקשר אליך.


 **הערה:** לאחר צירוף תמונה ממוזערת לכרטיס איש קשר, בחר **Add thumbnail** כדי להחליף את התמונה בתמונה ממוזערת אחרת, או בחר **Remove thumbnail** כדי להסיר את התמונה הממוזערת מכרטיס איש הקשר.

- להוספת תמונה לכרטיס איש קשר, פתח את הכרטיס ולחץ  כדי לפתוח את החלון **Image** (אימג'ים). לצירוף תמונה בחר **Options** ← **Add image** (הוספת תמונה).

## הצגת כרטיס איש קשר

אפשרויות בהצגת כרטיס

איש קשר (כשהבחירה היא על מספר טלפון): **Call**, **Defaults**, **Delete**, **Edit**, **Create message**, **Voice tags**/**Add voice tag**

1. בספריית ה-Contacts, דפדף עד כרטיס איש הקשר שברצונך לערוך, ולחץ  כדי לפתוח אותו.
2. לשינוי המידע בכרטיס, בחר **Options** ← **Edit** (עריכה).
3. לשמירת השינויים ולחזרה לחלון כרטיס איש הקשר, לחץ **Done**.

## מחיקת כרטיסי אנשי קשר

- בספריית ה-Contacts, דפדף עד כרטיס איש הקשר שברצונך למחוק, ואחר כך בחר **Options** ← **Delete**.

### למחיקת כמה כרטיסי אנשי קשר

1. סמן את הכרטיסים שברצונך למחוק. דפדף עד איש קשר שברצונך למחוק ובחר **Options** ← **Mark**. סימן ביקורת יוצב ליד כרטיס איש הקשר.
2. לאחר סימון כל אנשי הקשר שברצונך למחוק, בחר **Options** ← **Delete**.

 **טיפ!** תוכל לסמן כמה פרטים על ידי לחיצה והחזקה יחד של המקש  ושל המקש . ראה גם עמוד 12.

## הוספה ומחיקה של שדות בכרטיסי אנשי קשר

1. פתח כרטיס איש קשר, ואחר כך בחר **Options** ← **Edit**.
2. להוספת שדה, בחר **Options** ← **Add detail** (הוספת פרט). למחיקת שדה שאינך צריך, בחר **Options** ← **Delete detail** (מחיקת פרט). לשינוי שם תווית של שדה בכרטיס איש קשר, בחר **Options** ← **Edit label** (עריכת תווית).






## חיוג קולי

תוכל לחייג על ידי הגיית תווית קול שהוספת לכרטיס איש קשר. כל מילה או מילים שתאמר בקול עשויות לשמש כתווית קולית. בטרם תשתמש בחיוג קולי, שים לב לדגשים הבאים:


- תוויות קוליות אינן תלויות בשפה. הן תלויות בקול הדובר.
  - תוויות קוליות רגישות לרעשי רקע. הקלט תוויות קוליות וחייג בסביבה שקטה.
  - שמות קצרים מדי לא יתקבלו. השתמש בשמות ארוכים והימנע מהגיית שמות דומים עבור מספרים שונים.
-  **הערה:** עליך לומר את השם בדיוק כפי שאמרת בזמן הקלטת התווית הקולית. דבר זה עלול להיות קשה בסביבה רועשת, לדוגמה, או בזמן חירום. לפיכך, אל תסתמך על חיוג קולי בלבד בכל הנסיבות.
-  **דוגמה:** תוכל להשתמש בשם של אדם כלשהו לתווית קולית, לדוגמה 'דני סולורי'.

## הוספת תווית קול למספר טלפון

-  **הערה:** ניתן להוסיף תווית קולית רק למספרי טלפון שנשמרו בזיכרון קונסולת המשחקים. ראה 'העתקת אנשי קשר בין כרטיס ה-SIM לזיכרון קונסולת המשחקים' בעמוד 51.
-  **הערה:** תוכל להוסיף תווית קולית אחת בלבד לכל כרטיס איש קשר.
1. בספריית ה-Contacts, דפדף עד איש הקשר שברצונך להוסיף לו תווית קולית, ולחץ  כדי לפתוח את כרטיס איש הקשר.

*Remove speed dial/Assign speed dial  
Help, Send, Copy to SIM direct, Ringing tone  
Exit -*



חלון מידע איש הקשר  מציג את כל המידע שנשמר בכרטיס איש הקשר. לחץ  כדי לפתוח את החלון Image .

 **הערה:** בחלון מידע איש הקשר יוצגו רק השדות שמכילים מידע. בחר **Options** ← **Edit** אם ברצונך להציג את כל השדות ולהוסיף נתונים לאיש הקשר.

## הקצאת ברירות מחדל למספרי טלפון וכתובות

אם לאיש קשר כלשהו יש כמה מספרי טלפון או כתובות דואר, תוכל לזרז חיוג ושלוחת הודעות על ידי הגדרת מספרי טלפון וכתובות מסוימים כברירות מחדל.

- פתח כרטיס איש קשר ובחר **Options** ← **Defaults** (ברירות מחדל). ייפתח חלון מוקפץ ובו האפשרויות השונות.

 **דוגמה:** דפדף עד *Phone number* ולחץ **Assign** (הקצאה). כעת תוצג רשימה של מספרי טלפון עבור כרטיס איש הקשר שנבחר. דפדף עד הטלפון שברצונך להפוך לברירת מחדל ולחץ . כשתחזור לחלון כרטיס איש הקשר, תוכל לראות שמספר ברירת המחדל מסומן בקו תחתון.


2. דפדף עד מספר הטלפון שברצונך להוסיף לו את התווית הקולית ובחר **Options** ← **Add voice tag** (הוספת תווית קולית).


3. ההודעה *Press Start, then speak after tone* (לחץ Start [התחלה] ודבר לאחר הצפצוף) תוצג כעת.

במהלך ההקלטה אחוז בקונסולת המשחקים במרחק-מה מפיד. לאחר הישמע צפצוף התחלת ההקלטה, אמור באופן ברור את המילה/מילים שברצונך להקליט כתווית קולית.

• לחץ **Start** (התחלה) להקלטת תווית קולית. קונסולת המשחקים תשמיע צפצוף להתחלת הקלטה ותציג את ההודעה *Speak now* (דברו כעת).


4. לאחר ההקלטה, קונסולת המשחקים תשמיע את התווית שהוקלטה, ותציג הודעה *Playing voice tag* (משמיעה תווית קול). אם אינך רוצה לשמור את ההקלטה, לחץ **Quit**.


5. לאחר שהתווית הקולית נשמרת בהצלחה, תוצג הודעה *Voice tag saved* (תווית קולית נשמרה) ויישמע צפצוף. תוכל לראות סמל  ליד מספר הטלפון בכרטיס איש הקשר.

 **הערה:** תוכל לצרף 25 תוויות קוליות למספרי טלפון בקונסולת המשחקים. אם הזיכרון מתמלא, מחק חלק מהתוויות הקוליות.

 **טיפ!** להצגת רשימת התוויות הקוליות שהקלטת, בחר **Options** ← **Contacts info** ← **Voice tags** בספריית ה-Contacts.

## חיגוג על ידי הגיית תווית קולית


 **הערה:** עליך לומר את התווית הקולית בדיוק כפי שאמרת אותה בעת ההקלטה.


1. במצב המתנה, לחץ והחזק את המקש . יישמע

צפצוף קצר, ותוצג הודעה *Speak now* (דבר כעת).


2. כשאתה מחייג על ידי תווית קולית, נעשה שימוש ברמקול. אחוז בקונסולת המשחקים במרחק-מה מפיד ומפניך ואמור את התווית הקולית באופן ברור.

3. קונסולת המשחקים תשמיע את התווית הקולית המקורית שהוקלטה, תציג את השם ואת מספר הטלפון, ולאחר 1.5 שניות תחייג את המספר של התווית הקולית שזוהתה.

 **אזהרה!** אל תצמיד את קונסולת המשחקים לאוזן בזמן שימוש ברמקול, מכיון שעוצמת השמע עלולה להיות גבוהה מאד.

 **הערה:** כשישום משתמש בשיחת נתונים או בחיבור GPRS שולח או מקבל נתונים, לא תוכל להשתמש בחיגוג קולי. לחיגוג באמצעות תווית קול נתק את כל חיבורי הנתונים הפעילים.

## השמעה חוזרת, מחיקה או שינוי של תווית קולית

להשמעה חוזרת של תווית קולית, למחיקה או לשינוי, פתח כרטיס איש קשר ודפדף עד מספר הטלפון שצורפה לו תווית קולית (מסומן על ידי ). עתה בחר **Options** ← **Voice tag**, ואחר כך בחר:

- **Playback** (השמעה) – להשמעה חוזרת של תווית הקול.
- **Delete** – למחיקת תווית הקול.
- **Change** – להקלטת תווית קול חדשה. לחץ **Start** להקלטה.

## הקצאת מקשי חיוג מהיר

חיוג מהיר הוא דרך מהירה לחייג מספרי טלפון שדרושים באופן תכוף. תוכל להקצות מקשי חיוג מהיר לשמונה מספרי טלפון. המקש 1 שמור לחיוג אל התא הקולי.



1. פתח את כרטיס איש הקשר, שברצונך להקצות לו מקש חיוג מהיר, ובחר **Options** → **Assign speed dial** (הקצאת מקש חיוג מהיר). חלון החיוג המהיר ייפתח ויוצגו בו מקשי הטלפון הפנויים.

2. דפדף עד מספר טלפון כלשהו ולחץ **Assign**.

כשתחזור לחלון מידע איש הקשר, תוכל לראות את סמל החיוג המהיר ליד מספר הטלפון.

- לחיוג מהיר אל איש הקשר, קבע עבור **Menu** → **Tools** → **Settings** → **Call settings** → **Speed dialling** את הערך **On**, עבור למצב המתנה, לחץ והחזק את מקש החיוג המהיר עד לתחילת השיחה.

## הוספת צלצול לכרטיס איש קשר או לקבוצת אנשי קשר

תוכל לקבוע צלצול לכל כרטיס איש קשר ולכל קבוצת אנשי קשר. כשאיש קשר, או כשחבר בקבוצת אנשי קשר, יתקשר אליך, קונסולת המשחקים ישמיע את הצלצול שנבחר (אם מספר הטלפון של המתקשר נשלח עם השיחה וקונסולת המשחקים מזהה אותו).


1. לחץ כדי לפתוח כרטיס איש קשר, או עבור לרשימה Groups (קבוצות) ובחר קבוצת אנשי קשר.
  2. בחר **Options** → **Ring tone** (צלצול). כעת תיפתח רשימת צלצולים.
  3. דפדף בעזרת מקש הניווט לבחירת הצלצול שברצונך להשתמש בו עבור איש הקשר (או לקבוצת אנשי הקשר) ולחץ **Select** (בחירה).
  - למחיקת הצלצול, בחר **Default tone** (צליל ברירת המחדל) מרשימת הצלצולים.
- ➡ **הערה:** קונסולת המשחקים תשתמש תמיד בצלצול שהוקצה אחרון לאיש קשר בודד. כך, אם תשנה תחילה את צלצול קבוצת אנשי קשר כלשהי, ואחר כך תשנה את הצלצול של איש קשר בודד שחבר בקבוצה זו, הצלצול של איש קשר זה יופעל כשהאדם הזה יתקשר אליך בפעם הבאה.


## שליחת מידע אנשי קשר

1. בספריית ה-Contacts, דפדף עד כרטיס איש הקשר שברצונך לשלוח.
2. בחר **Options** → **Send** (שליחה). כעת בחר את שיטת השליחה. האפשרויות הן: **Via text message** (דרך הודעת טקסט), **Via e-mail** (דרך דואר אלקטרוני – זמינה רק אם נקבעו הגדרות הדואר הנכונות) או **via Bluetooth** (דרך Bluetooth). כרטיס איש הקשר שברצונך לשלוח יהפוך כעת לכרטיס ביקור (business card). למידע נוסף עיין בפרק **'Messaging' (הודעות)** ובסעיף **'שליחת נתונים דרך Bluetooth'** שבמעמד 117. באפשרותך לבחור לשחזר 'פריטים נבחרים בלבד' או 'נתונים של אנשי קשר'. לחץ לאישור.

- תוכל להוסיף לספריית ה-Contacts כרטיסי ביקור

שהתקבלו. למידע נוסף ראה 'קבלת הודעות חכמות' בעמוד 78.

 **הערה:** מידע אנשי קשר ניתן לשלוח או לקבל רק אל מכשירים תואמים, או מהם.

 **מילון מונחים:** לשליחה או קבלה של מידע אנשי קשר, משתמשים במונח 'business card' (כרטיס ביקור). כרטיס ביקור הוא כרטיס איש קשר הערוך בתבנית שמתאימה לשליחה בהודעת טקסט, ברוב המקרים בתבנית 'vCard'.

## ניהול קבוצות אנשי קשר


תוכל ליצור קבוצות אנשי קשר שתוכל להשתמש בהן, לדוגמה, כברשימות תפוצה לשליחת הודעות טקסט והודעות דואר. ראה גם עמוד 55 על אופן ההוספה של צלול לקבוצת אנשי קשר.

אפשרויות בחלון


Groups list : *Rename, Delete, New group, Open*  
*Help, Contacts info, Ringing tone* ו- *Exit*.




## יצירת קבוצות אנשי קשר

- בספריית ה- Contacts, לחץ  כדי לפתוח את הרשימה Groups.
- בחר *New group* ← **Options** (קבוצה חדשה).
- הקש שם לקבוצה, או השתמש בשם ברירת המחדל Group ולחץ **OK**.


## הוספת חברים לקבוצת אנשי קשר

- בספריית ה- Contacts, דפדף עד איש הקשר שברצונך להוסיף לקבוצה, ובחר **Options** ← *Add to group* (הוספה לקבוצה). כעת תיפתח רשימה של הקבוצות הזמינות.
- דפדף עד הקבוצה שברצונך להוסיף לה את איש הקשר, ולחץ .

## הוספת כמה חברים לקבוצת אנשי קשר בבת אחת

- ברשימה Groups, פתח קבוצה כלשהי ובחר **Options** ← *Add members* (הוספת חברים).
- דפדף עד איש קשר ולחץ  כדי לסמן אותו. חזור על פעולה זו עבור כל אנשי הקשר שברצונך להוסיף לקבוצה. עתה לחץ **OK** כדי להוסיף את השמות האלה לקבוצה שנבחרה.

## מחיקת חברים מקבוצת אנשי קשר

- פתח את הרשימה Groups, דפדף עד הקבוצה שברצונך לשנות ולחץ .
- דפדף עד איש הקשר שברצונך למחוק, ובחר **Options** ← *Remove from group* (מחיקה מקבוצה).
- לחץ **Yes** למחיקת איש הקשר מהקבוצה.

## ייבוא נתונים

תוכל להעביר נתוני יומן, אנשי קשר ומטלות ממכשירים סלולריים רבים מתוצרת Nokia אל קונסולת המשחקים שלך בעזרת היישום Data Import (ייבוא נתונים) שכלול ב- PC Suite for Nokia N-Gage. הוראות על אופן השימוש ביישום תוכל למצוא בעזרה המקוונת (online help) שב- PC Suite.

# 7. Images (תמונות) ו-Screen shot (צילום מסך)



בחלון הראשי של היישום Images תוכל לראות רשימה של צילומים ותיקיות.

ברשימה תוכל לראות את אלה:

- התאריך והשעה של שמירת התמונה.
- תמונה ממוזערת של התמונה, תצוגה מקדימה של התמונה.

- מספר הפריטים שבתוך תיקייה.
- כרטיסייה, שמציגה את התמונות או התיקיות בזיכרון קונסולת המשחקים או בכרטיס הזיכרון (אם בשימוש).

אפשרויות ביישום Images:

*Delete, Image uploader, Send, Open, Mark/Unmark, New folder, Move to folder, Update, Add to favourites, View details, Rename, Exit, Help, thumbnails*

## הצגת תמונות

הערה: כשאתה פותח את היישום Images, כרטיסיית ההתחלה מכוונת לזיכרון קונסולת המשחקים.

1. לחץ  או  כדי לעבור מכרטיסיית זיכרון אחת לאחרת.



## Images (תמונות)

הערה: קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בתכונה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

בחר **Menu** ← **Media** ← **Images**.

## שמירת תמונות

ביישום Images תוכל להציג, לארגן, למחוק ולשלוח צילומים ותמונות שנשמרו בקונסולת המשחקים שלך. ביישום Images תוכל לארגן תמונות שנשלחו ל-Inbox (דואר נכנס) שלך בהודעת מולטימדיה או תמונה, כקובץ מצורף להודעת דואר או דרך חיבור Bluetooth, וכן תמונות שנשמרו מהיישום Screen shot. לאחר קבלת התמונה ב-Inbox, עליך לשמור אותה ב-Images.

2. להצגת התמונות לחץ או .
3. לפתיחת תמונה לחץ . כשהתמונה פתוחה תוכל לראות בראש הצג את שמה ואת מספר התמונות בתיקיה.

אפשרויות בהצגת תמונה:

*Zoom in, Rotate, Send, Full screen, Zoom out, View details, Rename, Delete, Exit, Help, Add to favourites*

כשאתה מציג תמונה, לחיצה על או על תעביר אותך לתמונה הבאה או הקודמת בתיקיית הנוכחית.

תוכל להציג קובצי GIF מונפשים כפי שאתה מציג תמונות אחרות. אנימציות תוצגנה פעם אחת בלבד. כשאנימציה נעצרת, תוצג תמונה קבועה. להצגת האנימציה שוב, עליך לסגור ולפתוח אותה שוב.

## שינוי קנה המידה (Zooming)

1. בחר *Options* ← *Zoom in* (הגדלה) או *Zoom out* (הקטנה). תוכל לראות את קנה המידה בחלקו העליון של הצג. ראה גם הסעיף 'קיצורי דרך במקלדת' בהמשך פרק זה.
2. לחץ **Back** לחזרה לחלון המקורי.

← **הערה:** קנה המידה אינו נשמר לצמיתות.



← **הערה:** לא ניתן להגדיל אנימציות GIF בזמן הרצתן.

## מסך מלא (Full screen)

כשאתה בוחר *Options* ← *Full screen*, החלונות שסביב התמונה תוסרנה, כדי שתוכל לראות יותר שטח מהתמונה. לחץ כדי לחזור לתצוגה המקורית.

## הזזת המוקד

כשאתה מגדיל או מציג תמונה במצב מסך מלא, השתמש במקש הניווט להזזת המוקד שמאלה, ימינה, מעלה או מטה. כך תוכל להביט מקרוב בחלק מסוים של התמונה (לדוגמה, בפינה הימנית העליונה).

## סיבוב (Rotating)

בחר *Options* ← *Rotate* (סיבוב) ← *Left* (שמאלה) כדי לסובב תמונה 90 מעלות נגד כיוון השעון. בחר *Right* (ימינה) כדי לסובב את התמונה 90 מעלות בכיוון השעון. מצב הסיבוב אינו נשמר לצמיתות.

## קיצורי דרך במקלדת





- סיבוב: – נגד כיוון השעון, – בכיוון השעון.
- דפדוף: – מעלה, – מטה, – שמאלה, – ימינה.
- – הגדלה, – הקטנה. לחץ והחזק מקש זה כדי לחזור לתצוגה רגילה.
- – מעבר בין מצב מסך מלא לתצוגה רגילה.

## החלון Image details (פרטי תמונה)

- להצגת המידע המפורט עבור תמונה כלשהי, דפדף עד התמונה ובחר *Options* ← *View details* (הצגת פרטים). תוצג רשימת פרטי מידע על התמונה:

*Via Bluetooth* או

- אם תבחר לשלוח את התמונה בהודעת דואר או מולטימדיה, ייפתח עורך. לחץ  כדי לבחור את הנמען או הנמענים מספריית ה- Contacts או הקש את מספר הטלפון או את כתובת הדואר של הנמען בשדה: *To* (אל). הוסף טקסט או צליל ובחר **Options** ← *Send*. למידע נוסף ראה 'יצירה ושליחה של הודעות חדשות' בעמוד 71.
- אם ברצונך לשלוח את התמונה דרך Bluetooth, ראה 'שליחת תמונים דרך Bluetooth' בעמוד 117 לקבלת מידע נוסף.

**טיפ!** תוכל לשלוח כמה תמונות יחד דרך Bluetooth. כדי לעשות זאת, עליך לסמן את התמונות תחילה. עשה זאת על ידי הפקודות **Options** ← *Mark/Unmark*, או לחץ והחזק את  ובאותו זמן לחץ על  או על . בשעה שאתה ממשיך בבחירה, יוצג סימן תיוג ליד התמונות שתבחר. כדי לסיים את הבחירה, שחרר את מקש הניווט ואחר כך את .

## התיקיה Picture messages (הודעות תמונה)

בתיקיה Picture messages תוכל למצוא גרפיקה שנשלחה אליך בהודעות תמונה.

אפשרויות בתיקיה Picture messages : *Mark/Unmark, Delete, Send, Open, Help, View details, Rename* ו- *Exit*.

אם ברצונך לשמור גרפיקה שקיבלת בהודעת תמונה, בחר **Messaging** ← *Inbox*. עתה פתח את ההודעה ובחר **Options** ← *Save* (שמירה).

- *Format* (תבנית) – *JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Unsupported* או *Unknown*.
- *Date* (תאריך) ו- *Time* (שעה) – התאריך והשעה, שבהם נוצרה או נשמרה התמונה.
- *n x n* – גודל התמונה בפיקסלים.
- *Size* (גודל) – בבתים (bytes) או בקילו-בתים (KB).
- *Colour* (עומק צבע) – *True colour* (צבע מלא), *256 colours, 4096 colours, 65536 colours*, *Greyscale, 16 colours* (גוני אפור) או *white/black* (שחור/לבן).

## סידור תמונות ותיקיות

- למחיקת תמונה או תיקיה, דפדף עד הפריט הרצוי ובחר **Options** ← *Delete*.
  - לשינוי שם של תמונה או של תיקיה, דפדף עד התמונה או עד התיקיה שברצונך לשנות את שמה, ובחר **Options** ← *Rename*. הקש את השם החדש ולחץ .
- למידע נוסף על אופן היצירה של תיקיות ועל סימון והזזת פריטים לתיקיות, ראה 'פעולות המשותפות לכל היישומים' בעמוד 12.

## שליחת תמונות

תוכל לשלוח תמונות למכשירים תואמים דרך שירותי הודעות שונים.

1. דפדף עד התמונה שברצונך לשלוח ובחר **Options** ← *Send* (שליחה).
2. בחר את שיטת השליחה. האפשרויות הן *Via multimedia* (דרך הודעת מולטימדיה), *e-mail* ו- *Via*.

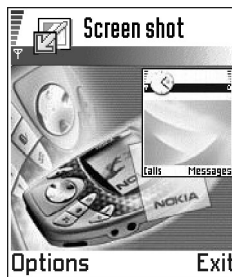
## הצגת תמונות

1. דפדף עד התמונה שברצונך להציג ולחץ . התמונה תיפתח. לחץ כדי להציג את התמונה הבאה בתיקייה.
2. לחץ **Back** כדי לחזור לחלון הראשי של היישום **Pictures**.

## Screen shot



↩ בחר **Screen shot** ← **Media** ← **Menu**.



היישום **Screen shot** מאפשר לצלם תמונות מהמסך של קונסולת המשחקים. תוכל לשלוח תמונות אלו אחר כך לחבריק בהודעות ולטימדיה. תוכל להפעיל את היישום **Screen shot** ברקע, כך שייעלם מהמסך ויופעל רק כשתלחץ על צירוף מקשים שתקצה ב-**Settings** (ברירת המחדל היא + ). ראה 'הפעלה ברקע' בעמוד 60, וגם 'שינוי ההגדרות' בעמוד 60.

אפשרויות ביישום **Screen shot**

shot : **Keep app. Active**, **Settings**, **Help** ו-**Exit**.

תוכל לבחור אחת מהתבניות הבאות : **High**, **Low**, **JPG** או **MBM**.

1. בחר **Screen shot** ← **Media** ← **Menu**.
2. בחר **Options** ← **Keep app. Active**. ההודעה "Press Edit + control key to take a Screen Shot" (לחץ **Edit + Ctrl** לצילום מסך) תוצג, והיישום ייעלם מהמסך.
3. לחץ + לצילום מסך.

⬅ **הערה:** אם הזיכרון מתמלא, קונסולת המשחקים עשויה לסגור כמה יישומים. קונסולת המשחקים תשמור את כל הנתונים שלא נשמרו לפני סגירה של יישום כלשהו. ראה 'מעבר בין יישומים' בעמוד 11.

## הפעלה ברקע

כשאתה בוחר **Options** ← **Keep app. active**, היישום נעלם מהמסך. היישום **Screen shot** עדיין פעיל, אולם אינו משפיע על היישום שברצונך להפעיל, ומאפשר לך ללכוד את המסך בכל רגע (בעת משחק, לדוגמה) על ידי לחיצה על צירוף המקשים שהקצית ב-**Settings**. ראה 'שינוי ההגדרות' בעמוד 60.

## שינוי ההגדרות

בחר **Settings** לפתיחת רשימה של הגדרות שתוכל לקבוע ביישום **Screen shot**.

- **Take scr. Shot with** (צילום מסך עם) – בחר צירוף מקשים לצילום המסך.
- **Folder name** (שם תיקייה) – הקש שם בעל משמעות לתיקיית התמונות שבה יישמרו המסכים שצולמו.
- **Screen shot name** (שם צילום מסך) – הקש שם בעל משמעות לתמונה.



- *Screen shot quality* (איכות צילום מסך) – בחר אחת מהתבניות האלו:

*Low JPG* •


*High JPG* •

*MBM* •

- *Use default name* (שימוש בשם ברירת מחדל) – בחר *Yes* אם ברצונך לשמור את התמונה בשם שהקשת באפשרות *Screen shot name*. בחר *No* לקביעת שם ייחודי לכל לתמונה (השם שהקשת באפשרות *Screen shot name* יוצג כברירת מחדל).

אפשרויות:

*Folder name*, *Take scr. shot with*  
*Screen shot quality*, *Screen shot name*  
ו- *Use default name*.

 **הערה:** תוכל לשמור כמה תמונות באותו שם (לדוגמה, 'Screenshot'). התמונות תישמנה כ-  
'Screenshot', 'Screenshot (01)', 'Screenshot (02)' וכיו"ב.

# 8. RealOne Player™ (נגן המדיה)



## אפשרויות : התפריט

- Options מציג אפשרויות זמינות שונות, כמפורט להלן.  
כשברשימה אין קבצים, קישורים או תיקיות : *Open, New folder, Settings, About product, Help* - *Exit*.
- כשהפריט שנבחר הוא קובץ מקומי : *Open, Play, Rename* (אם לא מסומנים פריטים כלשהם), *New, Delete, Add to, Send, Mark/Unmark, Move to folder, folder, Exit* - *Help, About product, Settings, Favourites*.
- כשהפריט שנבחר הוא קישור רשת : *Play* (אם לא מסומנים פריטים כלשהם), *Rename, Open, Move to folder, New folder, Delete, Edit link, Settings, Add to Favourites, Send, Mark/Unmark, Exit* - *Help, About product*.
- כשתיקייה מסומנת : *Open folder* (אם לא מסומנים פריטים כלשהם), *Rename, Open, Mark/Unmark, New folder, Delete, Settings, Help* - *Exit*.
- כשפריטים רבים נבחרו : *New folder, Delete, Open, Add to, Send, Mark/Unmark, Move to folder, Exit* - *Help, About product, Settings, Favourites*.

## Media Guide (מדריך מדיה)

תוכל לפתוח דף דפדפן מתוך RealOne Player, שמכיל Media Guide עם קישורים לאתרים ולקבצים של שטף מדיה (streaming media). ראה 'שטף מהאינטרנט' בעמוד 63.

## הערה: קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול

כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

## בחר ← Menu ← Media ← RealOne Player

בעזרת ה- RealOne Player™ תוכל לנגן קובצי מדיה, ששמורים בזיכרון קונסולת המשחקים או בכרטיס זיכרון, וגם לנגן קובצי מוזיקה או וידאו ושידורים חיים מהאינטרנט.

**מילון מונחים:** קובצי מדיה (media files) הם קליפים של וידאו, מוזיקה או שמע, שניתן להשמיע בנגן מדיה כלשהו, כגון RealOne Player. קבצים בעלי הסיומות 3gp, amr, mp4, rm, ram, ra ו-rv נתמכים על ידי RealOne Player.

RealOne Player אינו תומך בהכרח בכל הגרסאות השונות של כל תבניות הקבצים שנתמכות. לדוגמה, RealOne Player ינסה לפתוח את כל קובצי ה-mp4 עם זאת, קובצי mp4 מסוימים עשויים לכלול תוכן שאינו תואם לתקני 3GPP ולפיכך, אינו נתמך על ידי קונסולת המשחקים Nokia N-Gage. במקרה זה, הפעולה עלולה להיכשל ולהסתיים בגנינה חלקית או בהצגת הודעת שגיאה.

היישום RealOne Player משתמש בזיכרון משותף. ראה 'זיכרון משותף' בעמוד 15.

אינטרנט מסוג http://. עם זאת, RealOne Player יזהה קישור http לקובץ ram, מכיון שקובץ ram הוא קובץ טקסט, שמכיל קישור rtsp.

## שטף מהאינטרנט

- לנגינת שידורים חיים מהאינטרנט (שירות רשת), הגדר תחילה את ברירת המחדל של נקודת הגישה (Default Access Point), ראה הערה בעמוד 63. אחר כך :
    1. פתח את RealOne Player ובחר **Options**
      - ← **Open** Guide (מדריך). פתח את ה- Media Guide כדי לאתר קישור לאתר שטף מדיה מעניין.
    2. בחר את הקישור. תתבקש להתנתק מנקודת הגישה ל-WAP.
    - אם הגדרת Internet Access Point (IAP) כ- Default Access Point ב- RealOne Player (בהסכמת ספק השירות שלך), בחר 'אישור' (Accept) לאישור.
    - אם הגדרת ב- RealOne Player נקודת גישה ל- WAP כ- Default Access Point (בהסכמת ספק השירות שלך), בחר 'ידחה' (Decline) כדי לדחות את בקשת האישור.
- ההשמעה אמורה להתחיל.

## נגינת קובצי מדיה

בעת הפעלת RealOne Player תוכל לנגן קובצי מוזיקה או וידאו מהרשימה שמוצגת, או לנגן אותם ישירות מהאינטרנט.



- לנגינת קובץ מדיה ששמור בזיכרון קונסולת המשחקים או בכרטיס הזיכרון, הפעל את RealOne Player, דפדף עד הקובץ הרצוי ובחר **Options** ← **Play**.
- לנגינת קובץ מדיה ישירות מהאינטרנט :
  1. בחר **Options**
    - ← **Open** URL address (כתובת אינטרנט).
  2. הקש את כתובת האתר שברצונך לנגן ממנו.

**מילון מונחים:** שטף (streaming) הוא השמעת צלילים או צפייה בווידיאו בזמן אמת, תוך כדי הורדה מהאינטרנט, בניגוד לשמירה כקובץ מקומי תחילה.

**הערה:** לא תוכל להתחבר לאתר אלא רק לאחר הגדרת Access Point (נקודת גישה), ראה 'הגדרת Default Access Point' בעמוד 65. ספקי שירותים רבים ידרשו שימוש בנקודת גישה לאינטרנט (Access Point, IAP) כ- Default Access Point. ספקי שירותים אחרים יאפשרו לך להשתמש בנקודת גישה ל-WAP (WAP access point). ברר אצל ספק השירות שלך.

**הערה:** ב- RealOne Player תוכל לפתוח כתובת אינטרנט מסוג rtsp:// בלבד, ולא ניתן לפתוח כתובת

לפני שקובץ שטף המדיה יחל להתנגן, קונסולת המשחקים שלך תתחבר לאתר ויוריד את הקובץ.



2. בחר אחת משלוש הדרכים הזמינות לשליחת הקובץ:  
Via e-mail או Via multimedia, Via Bluetooth

## שינוי ההגדרות

💡 **טיפ!** כשאתה בוחר אחת מההגדרות, ייפתח חלון ובו כרטיסיות. לחץ ☒ או ☒ כדי לעבור בין כרטיסיות ההגדרות השונות. הסמלים הבאים מציינים באיזו הגדרה אתה נמצא:

Video – (וידאו) 📺

Playback – (השמעה) ▶

Network – (רשת) 🌐

Proxy – (פרוקסי) 🖥

לשינוי הגדרות ה-Video, בחר **Options** ← **Settings** ← Video כדי לפתוח את רשימת ההגדרות הבאה:

- **Video quality** (איכות וידאו) – בחר *Sharp images* (תמונות חדות) להצגת תמונה איכותית בקצב מסגרות איטי יותר, או בחר *High framerate* (קצב מסגרות גבוה) לקבלת קצב מסגרות מהיר יותר (באיכות תמונה פחותה).
- **Automatic scaling** (שינוי גודל אוטומטי) – בחר *On* לשינוי אוטומטי של גודל התמונה.

לשינוי הגדרות ה-Playback, בחר **Options** ← **Settings** ← Playback כדי לפתוח את:

- **Repeat** (חזרה) – בחר *On* להפעלה אוטומטית מחדש של קליפ הווידאו או השמע לאחר שהסתיים.

לשינוי הגדרות ה-Network, בחר **Options** ← **Settings** ← Network כדי לפתוח את רשימת ההגדרות:

## בקרת עוצמת שמע

- להגברת השמע לחץ ☒.
- להחלשת השמע לחץ ☒.
- להשתקת השמע לחץ והחזק את המקש ☒ עד להצגת המחווין 📢.
- להפעלת השמע לחץ והחזק את המקש ☒ עד להצגת המחווין 📢.

## שליחת קובצי מדיה

תוכל לשלוח קובצי מדיה מרשימת קליפי הווידאו על ידי שימוש ב-Send.

1. דפדף עד הקובץ שברצונך לשלוח ובחר **Options** ← Send.

- *Default Access Point* – על פי מה שנקבע ב- *Connection settings*, ראה 'נקודות גישה' בעמוד 43. ראה גם שלב 2 בעמוד 63.
- *Bandwidth* (רוחב פס) – בחר *Automatic* לקבלת קצב השידור המקסימלי.
- *Maximum bandwidth* (רוחב פס מקסימלי) – בחר את רוחב הפס המקסימלי לתכני שטף.
- *Connection time-out* (השהיה לחיבור) – פתח את חלון המחוון כדי לשנות את זמן ההמתנה עבור החיבור הראשוני לשרת בהשמעת שטף מדיה.
- *Server time-out* (השהיה לשרת) – פתח את חלון המחוון כדי לשנות את פרק הזמן המותר ללא קבלת תגובה מהשרת.
- *Highest port* (היציאה הגבוהה ביותר) ו- *Lowest port* (היציאה הנמוכה ביותר) – הקש את מספרי היציאות לשטף מדיה. אם אינך יודע את המספרים, פנה לספק השירות שלך.
- לשוני הגדרות ה- *Proxy*, בחר **Options** ← *Settings* ← *Proxy* כדי לפתוח את ההגדרה הבאה:  
 • *Use Proxy* (שימוש בפרוקסי) / *Host address* (כתובת מארח) / *Port* (יציאה) – בחר אם להשתמש בפרוקסי או לא.

## 9. Messaging (הודעות)



⬅ **הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציות שבתיקייה **Messaging**. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

⬅ **Menu** ← **Messaging**

ביישום Messaging תוכל ליצור, לשלוח, לקבל, להציג, לערוך ולסדר:

- הודעות טקסט
- הודעות מולטימדיה
- הודעות דואר אלקטרוני
- הודעות חכמות, הודעות מיוחדות שמכילות נתונים.

נוסף להודעות אלו, תוכל לקבל הודעות ונתונים דרך חיבור Bluetooth, וגם לקבל הודעות שירותי WAP והודעות שידור תא (cell broadcast). תוכל גם לשלוח פקודות שירות (service commands).

אפשרויות בחלון הראשי של

היישום Messaging: *Create message*,

*Connect* (מוצג אם קבעת הגדרות עבור תיבת הדואר)

או *Disconnect* (מוצג אם קיים חיבור פעיל לתיבת

דואר, *Service*, *Cell broadcast*, *SIM messages*,

*Exit* ו- *Help*, *Settings*, *commands*.

הודעות טקסט ומולטימדיה משתמשות בזיכרון משותף. ראה זיכרון משותף בעמוד 15.

בעת הפעלת היישום Messaging תוצג הפונקציה *New message* (הודעה חדשה) ורשימה של תיקיות ברירת מחדל:

📧 **Inbox** (דואר נכנס) – מכילה הודעות שהתקבלו, למעט הודעות דואר והודעות שידור תא. הודעות דואר שמורות ב-*Mailbox* (תיבת דואר). תוכל לקרוא הודעות שידור תא על ידי בחירת **Options** ← *Cell broadcast* (שידור תא).


📁 **My folders** (התיקות שלי) – לסידור הודעותיך בתיקות.

💡 **טיפ!** סדר את הודעותיך על ידי הוספת תיקיות חדשות בתפריט *My folders*.



📧 **Mailbox** (תיבת דואר) – עם פתיחת תיקייה זו תוכל להתחבר לתיבת הדואר המרוחקת כדי לאחזר את הודעות הדואר החדשות שלך, או כדי להציג במצב לא מקוון הודעות דואר שכבר אוחרזו. למידע נוסף על מצב מקוון ומצב לא מקוון, ראה עמוד 80. לאחר שקבעת הגדרות לתיבת דואר חדשה, השם שניתן לתיבת דואר זו יחליף את השם *Mailbox* בחלון הראשי. ראה הגדרות לדואר אלקטרוני בעמוד 87.

📧 **Drafts** (טיוטות) – לשמירת הודעות טיוטה שלא נשלחו.

וממתינות בה לשליחה. לאחר שליחת הודעה תוכל למצוא עותק של ההודעה בתיקייה Sent. הודעות שהתקבלו ונשלחו תישארה לקריאה בלבד (read-only state) עד שתבחר Reply (מענה) או Forward (העברה), פעולה שמעתיקה את ההודעה המבוקשת לעורך. לא ניתן להפנות הודעות דואר אלקטרוני שנשלחו על ידך.


 **הערה:** הודעות או נתונים שנשלחו דרך חיבור Bluetooth אינן נשמרות בתיקיות Drafts או Sent.


## פתיחת הודעה שהתקבלה


- כשמתקבלת הודעה, יוצגו הסמל  וההודעה 1 new message (הודעה חדשה אחת) במצב המתנה. לחץ Show (הצגה) לפתיחת ההודעה.
- אם התקבלה יותר מהודעה חדשה אחת לחץ Show לפתיחת ה-Inbox כדי להציג את כותרות ההודעות. לפתיחת הודעה ב-Inbox, דפדף עד ההודעה הרצויה ולחץ .


## הוספת נמען להודעה


- קיימות כמה דרכים להוסיף נמען להודעה במהלך יצירתה:
- הוסף נמענים מתוך הספרייה Contacts. לפתיחת הספרייה Contacts לחץ  או  בשדות To: (אל) או Cc: (עותק לידיעה) או בחר Options → Add recipient (הוספת נמען). דפדף עד איש קשר כלשהו ולחץ  כדי לסמן אותו. תוכל לסמן כמה נמענים במקביל. לחץ OK לחזרה להודעה.




 **Sent** (הודעות שנשלחו) – לשמירת 20 ההודעות האחרונות שנשלחו. לשינוי מספר ההודעות שתישמרנה ראה 'הגדרות לתיקייה Other' בעמוד 89.

 **Outbox** (דואר יוצא) – לשמירה זמנית של הודעות שממתינות לשליחה.

 **Reports** (דוחות) – תוכל לבקש מהרשת שלוח לך דוח מסירה של הודעות הטקסט, ההודעות החכמות והודעות המולטימדיה ששלחת. כדי לקבל דוחות מסירה, בחר Options → Settings ← Text message (הודעת טקסט), דפדף עד Receive report (קבלת דוח) ובחר Yes.

 **הערה:** ייתכן שלא תתאפשר קבלת דוח מסירה של הודעת מולטימדיה שנשלחה לכתובת דואר מסוימת.

 **הערה:** בטרם תוכל ליצור הודעת מולטימדיה, לכתוב דואר אלקטרוני או להתחבר לתיבת הדואר המרוחקת שלך, עליך להזין את הגדרות החיבור הנכונות. ראה 'הגדרות דרושות לדואר אלקטרוני' בעמוד 75, וגם 'הגדרות דרושות להודעות מולטימדיה' בעמוד 73.

 **טיפ!** לאחר פתיחת אחת מתיקיות ברירת המחדל (לדוגמה, Sent), תוכל לעבור בקלות בין התיקיות: על ידי לחיצה על  כדי לפתוח את התיקייה הבאה (Outbox), או על ידי לחיצה על  כדי לפתוח את התיקייה הקודמת (Drafts).

## Messaging – מידע כללי

מצב ההודעה יהיה תמיד draft (טייטה), sent (נשלחה) או received (התקבלה). ניתן לשמור הודעות בתיקייה Drafts לפני שליחתן. הודעות מועברות באופן זמני לתיקייה Outbox

הנמענים יוצגו בשדה: *To:* ויופרדו באופן אוטומטי בנקודה-פסיק (;).

- הקש את מספר הטלפון או את כתובת הדואר של הנמען בשדה: *To:*
- העתק את מידע הנמען מיישום אחר, ואחר כך הדבק אותו לשדה: *To:*. ראה 'העתקת טקסט' בעמוד 70.

**דוגמה:** +456 123 44; 876 456 050

לחץ  למחיקת הנמען שמשמאל לסמן.

**הערה:** כשאתה מקיש מספרי טלפון וכתובות דואר רבים בשדה: *To:*, זכור להוסיף נקודה-פסיק (;) בין כל פריט, כדי להפרידו מהפריטים האחרים. כשאתה שולף נמענים מהספריה Contacts תו הנקודה פסיק יתווסף באופן אוטומטי.


## אפשרויות שליחה (Sending options)

לשינוי אופן השליחה של הודעה, בחר **Options** ←


*Sending options* במהלך עריכת הודעה. כשתשמור את ההודעה, הגדרות השליחה שלה תישמרנה גם כן.










## כתיבת טקסט

תוכל להקיש טקסט בשתי דרכים: בשיטה הרגילה בה משתמשים בטלפונים סלולריים (traditional text input) או בשיטת קלט טקסט חזוי (predictive text input).

**טיפ!** להפעלה או לכיבוי של קלט טקסט חזוי, לחץ לחיצה כפולה על המקש  במהלך כתיבת טקסט.

## קלט טקסט רגיל

המחוון  מוצג בחלקו הימני העליון של המסך כשאתה כותב טקסט באמצעות קלט טקסט רגיל.


- לחץ שוב ושוב על מקש ספרה כלשהו (המקשים 1-0) עד  עד שיוצג התו הרצוי. עבור כל מקש ספרה קיימים תווים זמינים נוספים, מלבד אלה המוטבעים עליו.
- להוספת ספרה, לחץ והחזק את מקש הספרה הרצויה.
- למעבר בין מצב כתיבת אותיות למצב כתיבת ספרות, לחץ והחזק את המקש .
- אם האות הבאה מוטבעת על אותו המקש כמו הנוכחית, המתן עד להופעת הסמן (או לחץ  לסיום ההשהיה), ואחר כך הקש את האות הרצויה.
- אם שגית, לחץ  כדי למחוק תו. לחץ והחזק את המקש  למחיקת יותר מתו אחד.
- סימני הפיסוק השכיחים ביותר זמינים במקש 1-0. לחץ שוב ושוב על המקש 1-0 כדי להגיע לסימן הפיסוק המבוקש.
- לחץ  כדי לפתוח רשימה של תווים מיוחדים. השתמש במקש כדי לדפדף ברשימה, ואחר כך לחץ **Select** לבחירת תו.
- להוספת רווח לחץ על המקש . להזזת הסמן לשורה הבאה, לחץ לחיצה משולשת על המקש .
- למעבר בין מצבי הרישיות השונים, abc, Abc או ABC, לחץ .
- **סמלים:**  ו-  מציינים את סוג האותיות. הסמל  מציין שהאות הראשונה במילה תהיה





כפי שתיווכח, המילה שתוצג תשתנה לאחר כל הקשה.


2. לאחר סיום הקשת המילה, בדוק אם היא נכונה.


- אם המילה נכונה, ותוכל לאשר אותה בלחיצה על , או על ידי לחיצה על  להוספת רווח.

הקו התחתון ייעלם ותוכל להתחיל לכתוב מילה חדשה.


- אם המילה שגויה, בחר מבין האפשרויות הבאות:


- לחץ שוב ושוב על  להצגת ההתאמות שהמילון מצא בזו אחר זו.

- לחץ  ובחר *Matches ← Dictionary*



(התאמות) להצגת רשימה של מילים מתאימות. דפדף עד המילה הרצויה ולחץ  כדי לבחור אותה.



- אם התו ? מוצג לאחר המילה, המילה שהתכוונת לכתוב אינה קיימת במילון. להוספת מילה למילון, לחץ **Spell** (איות), הקש את המילה (עד 23 אותיות) בשיטת קלט טקסט רגיל ולחץ **OK** (אישור). המילה תתווסף למילון. כשהמילון מתמלא, מילה חדשה תחליף את המילה הישנה ביותר שהוספת.


- לחץ  למחיקת התו ?, וגם למחיקת תווים מהמילה בזה אחר זה.

רשימת וכל האותיות האחרות תיכתבנה כאותיות רגילות.  מציין מצב כתיבת ספרות.

## קלט טקסט חזוי

להפעלת קלט טקסט חזוי לחץ  ובחר *Dictionary on* (מילון מופעל). כך תפעיל את קלט הטקסט החזוי עבור כל העורכים בקונסולת המשחקים. המחווה  יוצג בחלק העליון של הצג.

- כתוב את המילה הרצויה על ידי לחיצה על המקשים  עד . לחץ על כל מקש פעם אחת בלבד להוספת כל אות. המילה תשתנה לאחר כל לחיצה.

 **הערה:** התעלם ממה שמוצג על המסך בזמן הכתיבה בקלט טקסט חזוי. המתן עד לאחר הקשת כל המילה לפני שתבדוק את התוצאה.

לדוגמה, כדי לכתוב 'Nokia' כשהמילון English נבחר, לחץ:

 עבור האות N,  עבור האות o,  עבור האות k,  עבור האות i ו-  עבור האות a.

## טיפים לשימוש בקלט טקסט חזוי

- למחיקת תו לחץ . למחיקת יותר מתו אחד לחץ והחזק את המקש .
- למעבר בין מצבי הרישיות השונים abc, Abc או ABC, לחץ . אם תלחץ לחיצה כפולה על \*, קלט הטקסט החזוי יכובה.
- להוספת ספרה במצב כתיבת אותיות לחץ והחזק את מקש הספרה הרצויה.
- לחילופין, לחץ ובחר *Insert number* (הכנסת מספר), הקש את הספרות הרצויות ולחץ **OK**.
- למעבר בין מצב כתיבת אותיות לספרות, לחץ והחזק את \*.
- סימני הפיסוק השכיחים ביותר זמינים במקש 1. לחץ 1, ואחר כך לחץ שוב ושוב על \* כדי להגיע לסימן הפיסוק הרצוי.
- לחץ והחזק את \* כדי לפתוח רשימת תווים מיוחדים. השתמש במקש הניווט כדי לדפדף ברשימה, ולחץ **Select** לבחירת תו. לחילופין, לחץ ובחר *Insert symbol* (הוספת סימן).
- 💡 **טיפ!** קלט הטקסט החזוי ינסה לנחש איזה סימן פיסוק שכיח (., ' ! ?) נדרש. הסדר והזמינות של סימני הפיסוק תלוי בשפת המילון.
- לחץ שוב ושוב על \* להצגת המילים המתאימות שהמילון מצא בזו אחר זו.
- תוכל גם ללחוץ על , לבחור *Dictionary* ואחר כך לבחור:
- *Matches* (התאמות) – להצגת רשימה של מילים,

שמתאימות למקשים שעליהם הקשת. דפדף עד המילה המבוקשת ולחץ .

- *Insert word* (הוספת מילה) – להוספת מילה למילון (עד 32 תווים) בשיטת קלט טקסט רגיל. כשהמילון מתמלא, מילה חדשה תחליף את המילה הישנה ביותר שהוספת.
- *Edit word* (עריכת מילה) – לפתיחת חלון, שבו תוכל לערוך את המילה. אפשרות זו זמינה רק אם המילה פעילה (מסומנת בקו תחתון).

## כתיבת צירופי מילים

- הקש את החלק הראשון של צירוף המילים, ואשר אותו על ידי לחיצה על . הקש את החלק השני של צירוף המילים והשלם את צירוף המילים על ידי לחיצה על .

## כיבוי קלט טקסט חזוי

- לחץ ובחר *Dictionary* ← *Off* לכיבוי קלט הטקסט החזוי עבור כל העורכים שבקונסולת המשחקים.

## העתקת טקסט

אם ברצונך להעתיק טקסט ללוח, לפניך השיטות הקלות ביותר לעשות זאת:

1. לבחירת אותיות ומילים, לחץ והחזק את . באותו זמן לחץ או . עם תזוזת הבחירה הטקסט יסומן. לבחירת שורות טקסט, לחץ והחזק את . באותו זמן לחץ או .
2. לסיום הבחירה הפסק ללחוץ על מקש הניווט (אך המשך ללחוץ על ).

לכך שההודעה נשלחה על ידי קונסולת המשחקים שברשותך למספר מוקד ההודעות שתוכנת בה. אין בכך כדי לציין שההודעה התקבלה ביעד. לפרטים נוספים על אודות שירותי הודעות היועץ בספק השירות שלך.

תוכל להתחיל ליצור הודעה בשתי דרכים:

- על ידי בחירת **Create: Text message** ← **New message** (יצירה: הודעת טקסט), **Multimedia message** או **E-mail** בחלון הראשי של היישום Messaging,
- התחל ליצור הודעה מתוך יישום, שבו קיימת האפשרות **Send**. במקרה זה, הקובץ שנבחר (כגון קובץ תמונה או טקסט) יתווסף להודעה.

## כתיבה ושליחה של הודעות טקסט



1. בחר **New message**. תיפתח רשימה של אפשרויות הודעות.
2. בחר **Create: Text message**. העורך ייפתח כשהסמן בשדה: **To:** לחץ לבחירת נמען(ים) מהספרייה **Contacts**, או כתוב את מספר הטלפון של הנמען. לחץ כדי להוסיף נקודה-פסיק (;) להפרדת כל נמען. לחץ כדי לעבור לשדה ההודעה. כתוב את ההודעה.
- 3.

**הערה:** קונסולת המשחקים תומכת בשליחה של כמה הודעות טקסט במקביל. לפיכך, ניתן לחרוג ממגבלת 160 התווים הרגילה של הודעת טקסט

3. להעתקת הטקסט ללוח לחץ **Copy** (העתקה) תוך כדי החזקת לחוץ. לחילופין, שחרר את ואחר כך לחץ עליו פעם אחת לפתיחת רשימת פקודות עריכה, לדוגמה **Cut** או **Copy**. אם ברצונך למחוק מהמסמך את הטקסט שנבחר, לחץ .
4. להוספת הטקסט למסמך, לחץ והחזק את ואחר כך לחץ **Paste** (הדבקה). לחילופין, לחץ פעם אחת על המקש ובחר **Paste**.

## אפשרויות עריכה

כשאתה לוחץ , תוצגנה האפשרויות הבאות (לפי מצב העריכה ולמצב בו אתה נמצא):

- **Dictionary** (קלט טקסט חזוי), **Alpha mode** (קלט טקסט רגיל), **Number mode**.
- **Cut** (גזירה), **Copy** (העתקה) – זמינות רק אם נבחר טקסט תחילה.
- **Paste** (הדבקה) – זמינה רק אם טקסט נגזר (cut), או הועתק (copied) ללוח.
- **Insert symbol**, **Insert number**.
- **Writing language** – משנה את שפת הקלט עבור כל העורכים שבקונסולת המשחקים. ראה '**Device settings** (הגדרות מכשיר)' בעמוד 38.

## יצירה ושליחה של הודעות חדשות


**הערה:** במהלך שליחת הודעות, קונסולת המשחקים שלך עשויה להציג את המילה "**Sent**" (נשלח). זהו חייוי

## יצירה ושליחה של הודעות תמונה

אפשרויות בעורך הודעות

התמונה: *Remove, Insert, Add recipient, Send*  
*Exit* ו- *Help, Message details, Delete, picture*

קונסולת המשחקים מאפשרת שליחה וקבלה של הודעות תמונה. הודעות תמונה הן הודעות טקסט, שמכילות גרפיקה קטנה בשחור-לבן. קיימות כמה תמונות ברירת מחדל בתיקיה *Picture msgs*. (הודעות תמונה) ש- **Media** ← *Images*.

 **הערה:** תוכל להשתמש בפונקציה זו רק אם היא נתמכת על ידי מפעיל הרשת, או על ידי ספק השירות. רק מכשירים שתומכים בפונקציות הודעות תמונה יוכלו לקבל ולהציג הודעות תמונה.

### לשליחת הודעת תמונה:

- קיימות שתי אפשרויות:
- בחר **Media** ← *Images* ← *Picture msgs*, ואחר כך בחר תמונה לשליחה. בחר **Options** ← *Send*.
- בחר **Messaging** ← *New message* ← *Create: Text message*, ואחר כך בחר *Insert* ← *Picture*.

אחת. אם הטקסט חורג מ-160 תווים, הוא יישלח בשתי הודעות (או יותר), וייתכן שהחיוב עבור שליחת ההודעות יהיה גבוה יותר.

בסרגל הניווט תוכל לראות את מחוון אורך ההודעה, שסופר לאחור מ-160. לדוגמה, 10 (2) פירושו שתוכל להוסיף עוד 10 תווים כדי שהטקסט יישלח בשתי הודעות.

4. לשליחת ההודעה, בחר **Options** ← *Send*, או לחץ .

אפשרויות בעורך הודעות


הטקסט: *Delete, Insert, Add recipient, Send*  
*Exit* ו- *Help, Sending options, Message details*

### שליחת הודעות חכמות

הודעות חכמות הן הודעות טקסט מיוחדות, שמסוגלות להכיל נתונים. תוכל לשלוח הודעות חכמות, כגון:

- הודעות תמונה,
- כרטיסי ביקור, שכוללים מידע אנשי קשר בתבנית בסיסית (vCard),
- הערות יומן (בתבנית vCalendar).

למידע נוסף, ראה 'שליחת מידע אנשי קשר' בעמוד 55, 'שליחת רשומות יומן' בעמוד 96 וגם 'שליחת סימניות' בעמוד 105.

 **טיפ!** תוכל גם לקבל צלצולים, סמלים של מפעילי רשתות סלולריות או הגדרות מספקי שירותים. ראה עמוד 78.

מכשירים ללא תכונות אלו עשויים לקבל פרטים על קישור לדף אינטרנט.

## הגדרות דרושות להודעות מולטימדיה

תוכל לקבל את ההגדרות כהודעה חכמה ממפעיל הרשת או מספק השירות. ראה 'קבלת הודעות חכמות' בעמוד 78.

למידע על זמינות שירותי נתונים ולהצטרפות אליהם כמנוי, פנה למפעיל הרשת או לספק השירות.

1. בחר **Settings** ← **Connection settings**  
**Access points**, ואחר כך קבע את ההגדרות עבור נקודת גישה להודעות מולטימדיה:

**Connection name** (שם חיבור) – קבע שם בעל משמעות לחיבור.

**Session mode** (מצב הפעלה) – בחר סוג חיבור נתונים: **GSM data**, **High speed GSM** או **GPRS**.

**Gateway IP address** (כתובת IP של השרת) – הקש את הכתובת.

**דוגמה:** שמות תחומים, כגון [www.nokia.com](http://www.nokia.com), ניתנים לתרגום לכתובות IP, כגון 195.124.100.192.

**Homepage** (עמוד בית) – הקש את כתובת מוקד הודעות המולטימדיה.

- אם בחרת **GSM data** או **High speed GSM**, מלא: **Dial-up number** (מספר טלפון עבור שיחת הנתונים).
- אם בחרת **GPRS**, מלא: **Access point name** (השם שניתן לך על ידי ספק השירות).

למידע נוסף על חיבורי נתונים שונים, ראה גם **Connection settings** (הגדרות חיבור) בעמוד 41.



2. הקש את מידע הנמען והוסף טקסט.

3. בחר **Options** ← **Send**, או לחץ .

**הערה:** כל הודעת תמונה מורכבת מכמה הודעות טקסט.

לפיכך, החיוב עבור שליחת הודעת תמונה אחת עלול להיות גבוה משליחה של הודעת טקסט אחת.

## הודעות מולטימדיה

הודעת מולטימדיה עשויה להכיל שילוב של טקסט וקליפי וידיאו, או טקסט תמונות וקליפים קוליים, אולם לא שילוב של תמונות וקליפי וידיאו.

אפשרויות בעורך הודעות

המולטימדיה: **Preview**, **Insert**, **Add recipient**, **Send**, **Message**, **Delete**, **Objects**, **Remove**, **message**, **Help** ו- **Exit**, **Sending options**, **details**.


**חשוב:** הגנות על זכויות יוצרים עלולות למנוע העתקה, שינוי, שליחה או העברה של תמונות, צלצולים ותכנים אחרים.

**הערה:** תוכל להשתמש בפונקציה זו רק אם היא נתמכת על ידי מפעיל הרשת, או על ידי ספק השירות. רק מכשירים שתומכים בתכונות הודעות מולטימדיה או הודעות דואר תואמות, יוכלו לקבל ולהציג הודעות מולטימדיה.

2. בחר **Messaging** ← **Options** ← **Settings** →  
 Multimedia message. פתח את Preferred connection  
 (חיבור מועדף), ואחר כך בחר את נקודת הגישה שיצרת  
 לשימוש כחיבור המועדף. ראה גם 'הגדרות להודעות  
 מולטימדיה' בעמוד 86.

## יצירת הודעות מולטימדיה


- ➡ **הערה:** כשאתה שולח הודעת מולטימדיה למכשיר  
 תואם כלשהו שאינו קונסולת המשחקים  
 Nokia N-Gage, מומלץ להשתמש בתמונה קטנה  
 יחסית ובקליפ קולי שאורכו אינו עולה על 15 שניות.  
 ברירת המחדל היא Image size: Small (גודל תמונה:  
 קטן). אם ברצונך לבדוק את הגדרת גודל התמונה, בחר  
**Messaging** ← **Options** ← **Settings** ← **Multimedia**  
 message, או בחר **Options** ← **Sending options**  
 כשאתה יוצר הודעת מולטימדיה. בעת משלוח הודעת  
 מולטימדיה לכתובת דואר, או למכשיר-Nokia  
 Gage אחר, השתמש במידת האפשר בתמונה גדולה  
 יותר (בהתאם ליכולות הרשת). לשינוי ההגדרה,  
 בחר **Options** ← **Sending options** ← **Image size**  
 Large כשאתה יוצר הודעת מולטימדיה.

1. ביישום Messaging, בחר **Create:** ← **New message**  
 Multimedia message, ואחר כך לחץ .  
 2. לחץ  כדי לבחור את הנמען(ים) מהספריה Contacts,  
 או כתוב את מספר הטלפון (או את כתובת הדואר) של  
 הנמען בשדה **To:** הוסף נקודה-פסיק (;) להפרדת כל  
 נמען. לחץ  כדי לעבור לשדה הבא.  
 3. תוכל להוסיף את האובייקטים השונים של הודעת

המולטימדיה בכל סדר שתצרה.


- להוספת תמונה, בחר **Options** ← **Insert** ← **Image**.
- להוספת צליל, בחר **Options** ← **Insert** →  
 Sound clip (צליל) או  
 New sound clip  
 (צליל חדש). לאחר  
 הוספת צליל יוצג  
 הסמל  בסרגל הניווט.
- להוספת קליפ וידאו, בחר **Options** ← **Insert** →  
 Video clip.



- לכתובת טקסט, לחץ .

- אם תבחר **Insert** ← **Image**, **Sound clip**,  
 Video clip או **Template** (תבנית), תיפתח רשימת  
 פריטים. דפדף עד הפריט שברצונך להוסיף, ולחץ  
 Select.

- ➡ **הערה:** אם בחרת **Image**, עליך לבחור  
 תחילה אם התמונה שמורה בזיכרון קונסולת  
 המשחקים או בכרטיס הזיכרון.


- אם תבחר **Insert** ← **New sound clip**, ייפתח  
 היישום Recorder ותוכל להקליט צליל חדש.  
 התמונה או הצליל החדש יישמרו באופן אוטומטי,  
 ועותק שלהם יתווסף להודעה.
- ➡ **הערה:** הודעת מולטימדיה יכולה להכיל  
 תמונה אחת וצליל אחד בלבד.
- 4. לשליחת ההודעה, בחר **Options** ← **Send**, או לחץ .

## דואר אלקטרוני (E-mail)

### הגדרות דרושות לדואר אלקטרוני

בטרם תוכל לשלוח, לקבל, לאחזר, לענות או להפנות דואר אלקטרוני עליך:

- להגדיר את ה-Internet Access Point (IAP) כהלכה. ראה 'Connection settings (הגדרות חיבור)' בעמוד 41.
- להזין את הגדרות הדואר האלקטרוני שלך כהלכה. ראה 'הגדרות לדואר אלקטרוני' בעמוד 87.

 **הערה:** פעל על פי ההוראות שניתנו לך על ידי ספק שירות האינטרנט ותיבת הדואר המרוחקת שלך.

### כתיבה ושליחה של הודעות דואר אלקטרוני

אפשרויות בעורך


הדואר האלקטרוני: *Insert, Add recipient, Send, Sending, Message details, Delete, Attachments, Exit* ו- *Help, options*.

1. בחר *New message* ← *E-mail*: *Create*. העורך ייפתח.
2. לחץ  כדי לבחור את הנמען(ים) מספריית ה-Contacts (או הקש את כתובת הדואר של הנמען בשדה: *To*). הוסף נקודה-פסיק (;) (להפרדת כל נמען. אם ברצונך לשלוח עותק של הודעת הדואר למישהו, הקש את כתובתו בשדה: *Cc*: (עותק לידיעה). לחץ  כדי לעבור לשדה הבא.
3. כתוב את ההודעה. אם ברצונך להוסיף קובץ מצורף להודעת הדואר, בחר *Options* ← *Insert* ← *Image*, *Sound clip*, *Video clip* או *Note* (הערה). הסמל  יוצג בסרגל הניווט כדי לציין שלהודעת הדואר צורף קובץ. בחר *Template* (תבנית) להוספת טקסט כתוב מראש להודעת הדואר.

## תצוגה מקדימה להודעת מולטימדיה

כדי לבדוק כיצד תיראה הודעת המולטימדיה, בחר *Options* ← *Preview message* (תצוגה מקדימה להודעה).

### מחיקת אובייקט מהודעת מולטימדיה

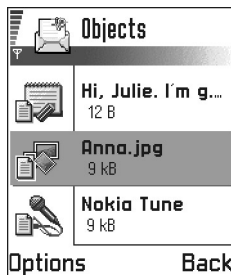
למחיקת אובייקט מולטימדיה, בחר *Options* ← *Remove* ← *Image*, *Video clip* (וידאו קליפ) או *Sound clip* (קליפ קולי). לחץ  למחיקת טקסט.

### עבודה עם אובייקטי מדיה שונים

להצגת כל אובייקטי המדיה השונים שנכללו בהודעת מולטימדיה, פתח את ההודעה ובחר *Options* ← *Objects* (אובייקטים) לפתיחת החלון *Objects*.

אפשרויות בחלון *Objects*:

*Place image first / Place text first, Insert, Open, Help* ו- *Exit, Remove*.



בחלון *Objects* תוכל לשנות את סדר האובייקטים השונים, למחוק אובייקטים או לפתוח אובייקט מסוים ביישום המתאים.

תוכל להציג רשימה של אובייקטים שונים ושל גדלי הקבצים שלהם.

אפשרויות בתיקייה Inbox :  
*Message details, Delete, Create message, Open*  
*Exit, Help, Unmark/ Mark, Move to folder*

בתיקייה Inbox, סמלי ההודעה מציינים את סוגי ההודעות.  
 להלן כמה מהסמלים שעשויים להופיע:

✉ – הודעת טקסט שלא נקראה ו- ✉ – הודעה חכמה שלא נקראה,

📎 – הודעת מולטימדיה שלא נקראה

📶 – הודעת שירות WAP שלא נקראה

📶 – נתונים שהתקבלו דרך Bluetooth

❓ – סוג הודעה לא מוכר

## Inbox הצגת הודעות ב-

- לפתיחת הודעה, דפדף עד ההודעה הרצויה ולחץ 📎.
- השתמש במקש הניווט כדי לנוע מעלה ומטה בהודעה.  
 לחץ 📎 או 📎 כדי לעבור להודעה הקודמת או הבאה  
 בתיקייה.

## אפשרויות במציגי הודעות שונים

האפשרויות הזמינות תלויות בסוג ההודעה שפתחת להצגה:

- *Save* (שמירה) – שמירת התמונה ב- *Media Images*.

תוכל גם להוסיף קובץ מצורף להודעת דואר על ידי  
 בחירת **Options** ← *Attachments* מתוך הודעת דואר  
 פתוחה. החלון *Attachments* ייפתח, ותוכל להוסיף,  
 להציג ולהסיר קבצים מצורפים.

📎 **הערה:** אם בחרת *Image*, עליך לבחור תחילה  
 אם התמונה שמורה בזיכרון קונסולת המשחקים או  
 בכרטיס הזיכרון.

4. להסרת קובץ מצורף, דפדף אליו ובחר **Options** ←  
*Remove*.

5. לשליחת הודעת הדואר, בחר **Options** ← *Send*, או לחץ  
 📎.

📎 **הערה:** הודעות דואר מועברות לתיקייה Outbox  
 לפני שליחתן. אם משהו משתבש בזמן שקונסולת  
 המשחקים שולחת את הודעת הדואר, היא תישאר  
 בתיקייה זו במצב *Failed* (שליחה נכשלה).

💡 **טיפ!** אם ברצונך לצרף קבצים אחרים (שאינם  
 צלילים או הערות), הפעל את היישום המתאים ובחר  
 באפשרות *Send* ← *Via e-mail* (אם היא זמינה).




## Inbox (דואר נכנס) – קבלת הודעות

הודעות ונתונים ניתן לקבל ממכשירים תואמים דרך הודעת  
 טקסט, דרך שירות מולטימדיה או דרך חיבור Bluetooth.  
 כשקיימות הודעות שלא נקראו בתיקייה Inbox, הסמל  
 ישתנה ל- 📎.



## הצגת הודעות מולטימדיה ב- Inbox

תוכל לזהות הודעות מולטימדיה לפי הסמל  שמוצג על ידן.

- לפתיחת הודעת מולטימדיה, דפדף עד ההודעה הרצויה ולחץ . תוכל להציג תמונה, לקרוא הודעה ולשמור צליל באותו זמן.

אם מושמע צליל, לחץ  או  כדי להגביר או להחליש את העוצמה. אם ברצונך להשתיק את הצליל לחץ **Stop** (הפסק).



### אובייקטי מולטימדיה בהודעות

אפשרויות בחלון Objects:


*Exit, Send, Save, Open, Help* ו- *Exit*.

- כדי לברר אילו סוגים של אובייקטי מדיה נכללו בהודעת מולטימדיה כלשהי, פתח את ההודעה ובחר **Options** ← *Objects*. בחלון *Objects* יוצגו הקבצים שנכללו בהודעת המולטימדיה. תוכל לבחור לשמור את הקובץ בקונסולת המשחקים, או לשלוח אותו, לדוגמה, דרך Bluetooth למכשיר אחר.



 **דוגמה:** ביישום Contacts תוכל לפתוח קובץ vCard ולשמור את מידע איש הקשר שבו.

- לפתיחת קובץ, דפדף עד הקובץ המבוקש ולחץ .  **חשוב:** אובייקטי הודעות מולטימדיה עלולים להכיל וירוסי מחשב, או להזיק בצורה אחרת לקונסולת המשחקים או למחשב. אל תפתח אף קובץ מצורף אם אינך בטוח באמינות השולח. למידע נוסף, ראה Certif. management (ניהול תעודות), בעמוד 48.



### צלילים בהודעת מולטימדיה


אובייקטי צלילים בהודעת מולטימדיה מסומנים על ידי המחוון  בסרגל הניווט. צלילים מושמעים כברירת מחדל


- *Reply* (מענה) – מעתיקה את כתובת השולח לשדה *To*: בחר *Reply* ← *To all* (לכולם) כדי להעתיק את כתובותיהם של השולח ושל נמעני ה- *Cc*: להודעה החדשה.
- *Forward* (העברה) – מעתיקה את תכולת ההודעה לעורך.
- *Call* (חיוג) – חייג על ידי לחיצה על המקש .
- *Delete* (מחיקה) – מחיקת ההודעה.
- *View image* (הצגת תמונה) – מאפשרת להציג ולשמור את התמונה.
- *Play sound clip* (השמעת צליל) – מאפשרת להשמיע את הצליל שבהודעה.
- *Objects* – מציגה רשימה של אובייקטי המולטימדיה השונים שבהודעת מולטימדיה.
- *Attachments* (קבצים מצורפים) – מציגה רשימת קבצים שנשלחו כצירוף להודעות דואר.
- *Message details* (פרטי הודעה) – מציגה מידע מפורט על ההודעה.
- *Copy to folder / Move to folder* (העברה לתיקיה / העתקה לתיקיה) – מאפשרת להעביר או להעתיק הודעה(ות) ל- *My Folders*, ל- *Inbox* או לתיקיות אחרות שיצרת. ראה 'העברת פריטים לתיקיה' בעמוד 12.
- *Add to Contacts* (הוספה ל-Contacts) – מאפשרת להעתיק לספריית ה- *Contacts* את מספר הטלפון או את כתובת הדואר של שולח ההודעה. בחר אם ברצונך ליצור כרטיס איש קשר חדש, או להוסיף את המידע לכרטיס איש קשר קיים.
- *Find* (חיפוש) – מחפשת מספרי טלפון, כתובות דואר וכתובות אינטרנט בהודעה. לאחר החיפוש תוכל לחייג או לשלוח הודעה למספר הטלפון או לכתובת הדואר שנמצאו, או לשמור את הנתונים ב- *Contacts* או כסימניית דפדפן.

- דרך הרמקול. להפסקת הצליל, לחץ **Stop** במהלך השמעתו. תוכל לשנות את העוצמה על ידי לחיצה על  או על .
- אם ברצונך להשמיע שוב צליל לאחר שכל האובייקטים הוצגו ולאחר שהשמעת הצליל נעצרה, בחר **Options** → *Play sound clip* (השמעת קליפ קולי).

## קבלת הודעות חכמות

קונסולת המשחקים שברשותך יכולה לקבל סוגים רבים של הודעות חכמות, הודעות טקסט שמכילות נתונים (מכוונות גם הודעות OTA). לפתיחת הודעה חכמה שהתקבלה, פתח את התיקייה *Inbox*, דפדף עד ההודעה החכמה  ולחץ .

- *Picture message* – לשמירת התמונה לשימוש עתידי בתיקייה *Picture msgs.* שבו **Media** → *Images* בחר **Options** → *Save picture*.
- *Business card* (כרטיס ביקור) – לשמירת מידע איש הקשר בחר **Options** → *Save business card* (שמירת כרטיס ביקור).
-  **הערה:** קבצי תעודות או צלילים שצורפו לכרטיסי ביקור לא יישמרו.
- *Ringling tone* (צלצול) – לשמירת הצלצול ביישום *Composer* בחר **Options** → *Save*.
- *Operator logo* (לוגו מפעיל) – לשמירת הלוגו בחר **Options** → *Save*. כך יוצג לוגו המפעיל במצב המתנה במקום זיהוי מפעיל הרשת.
- *Calendar entry* (רשימת יומן) – לשמירת ההזמנה ביישום *Calendar*, בחר **Options** → *Save to Calendar* (שמירה ביומן).

- *WAP message* (הודעת WAP) – לשמירת הסימנייה, בחר **Options** → *Save to bookmarks*. הסימנייה תתווסף לרשימה *Bookmarks* שבשירות הדפדפן. אם ההודעה מכילה הגדרות נקודות גישה וסימניות לדפדפן, בחר **Options** → *Save all* (שמירת הכול). לחילופין, בחר **Options** → *View details* (הצגת פרטים) להצגת מידע הסימנייה ומידע נקודת הגישה בנפרד. אם אינך רוצה לשמור את כל הנתונים, בחר הגדרה או סימנייה, פתח את הפרטים ובחר **Options** → *Save to Settings* או *Save to bookmarks* – בהתאם למה שמוצג.
-  **טיפ!** לשינוי הגדרות ברירת המחדל של נקודת הגישה להודעות WAP או מולטימדיה, בחר **Services** → **Options** → *Settings* (נקודת גישה ברירת מחדל), או בחר **Messaging** → **Options** → *Settings* (חיבור מועדף).
- *E-mail notification* (התראת דואר) – מציינת כמה הודעות דואר חדשות קיימות בתיבת הדואר המרוחקת. התראה מורחבת (extended notification) עשויה להציג מידע מפורט יותר, כגון נושא (subject), שולח (sender), קבצים מצורפים (attachments) וכד'. בנוסף, תוכל לקבל מספר שירות להודעות טקסט, מספר תא קולי, הגדרות פרופילים לסנכרון מרוחק, הגדרות נקודות גישה לדפדפן, להודעות מולטימדיה או דואר, הגדרות סקריפטי חיבור לנקודות גישה או הגדרות דואר.
- לשמירת ההגדרות, בחר **Options** → *Save to SMS sett.*, *Save to e-mail* או *Save to Settings*, *Save to Voice mail sett.*



## My folders (התיקיות שלי)

אפשרויות ב- My folders:

*Message details, Delete, Create message, Open Help, Rename folder, New folder, Move to folder*  
Exit -ו

ב- My folders תוכל לסדר את הודעותיך בתיקיות, ליצור תיקיות חדשות וגם לשנות שמות תיקיות ולמחוק תיקיות. בחר **Options** ← *Move to folder*, *New folder* או *Rename folder*. למידע נוסף, ראה 'העברת פריטים לתיקייה' בעמוד 12.

### התיקייה Templates (תבניות)

- תוכל להשתמש בתבניות טקסט כדי להימנע מלכתוב מחדש הודעות שאתה שולח לעתים תכופות. ליצירת תבנית חדשה, בחר **Options** ← *New template* (תבנית חדשה).



## Mailbox (תיבת דואר)

- כשאתה פותח תיקייה זו, תוכל להתחבר לתיבת הדואר המרוחקת שלך:
- כדי לאחזר את הכותרות של הודעות דואר חדשות או את ההודעות עצמן.
  - כדי להציג במצב לא מקוון את כותרות הודעות הדואר (או את ההודעות) שכבר אוחרו.

**טיפ!** אם קיבלת קובץ vCard שמצורפת לו תמונה, התמונה תישמר ביישום Contacts גם כן.

## הודעות שירות

תוכל להזמין הודעות שירות (בדחיפה) מספקי שירותים. הודעות שירות עשויות להכיל, לדוגמה, כותרות חדשות והודעת טקסט או כתובת של שירות דפדפן. למידע על זמינות והצטרפות כמנוי, פנה לספק השירות שלך.

ספקי שירותים יכולים לעדכן הודעת שירות קיימת בכל פעם שהודעת שירות חדשה מתקבלת. ניתן לעדכן הודעות אפילו אם העברת אותן לתיקייה אחרת מהתיקייה Inbox. כשתקפן של הודעות שירות פג הן נמחקות באופן אוטומטי.

אפשרויות בהצגת הודעת

שירות: *Download message*, *Move to folder*,  
Exit -ו *Help*, *Message details*.

### הצגת הודעות שירות ב- Inbox

1. בתיקייה Inbox, דפדף עד הודעת שירות רצויה (🔍) ולחץ (⚙️).
2. להורדה או להצגה של השירות, לחץ **Download message** (הורדת הודעה). ההודעה *Downloading message* (מוריד הודעה) תוצג. קונסולת המשחקים תתחיל ליצור חיבור נתונים במידת הצורך.
3. לחץ **Back** לחזרה לתיקייה Inbox.

### הצגת הודעות שירות בדפדפן


כשאתה מדפדף, בחר **Options** ← *Read service msgs.* (קריאת הודעות שירות) להורדה ולהצגה של הודעות שירות חדשות.

אם תבחר *New messages* ← *Create: E-mail* או *Mailbox* בחלון הראשי של Messaging בטרם הגדרת את חשבון הדואר שלך, תתבקש לעשות זאת. ראה הגדרות דרושות לדואר אלקטרוני בעמוד 75.

כשאתה יוצר תיבת דואר חדשה, השם שתעניק לתיבת הדואר יחליף באופן אוטומטי את *Mailbox* בחלון הראשי של Messaging. תוכל לפתוח כמה תיבות דואר (עד שש תיבות).

## פתיחת תיבת הדואר

כשאתה פותח את תיבת הדואר, תוכל לבחור אם ברצונך להציג במצב לא מקוון את הודעות הדואר ואת כותרות הודעות הדואר שכבר אחזרת, או אם ברצונך להתחבר לשרת הדואר.

- כשאתה מדפדף לתיבת הדואר שלך ולוחץ  תוצג השאלה הבאה: *Connect to mailbox?* (האם להתחבר לתיבת הדואר?). בחר *Yes* כדי להתחבר לתיבת הדואר, או בחר *No* כדי להציג במצב לא מקוון הודעות דואר שכבר אווזרו.
- דרך נוספת ליצור חיבור היא לבחור **Options** ← *Connect* (התחברות).


## הצגת הודעות דואר במצב מקוון



כשאתה מציג הודעות במצב מקוון, אתה מחובר ברציפות לתיבת דואר מרוחקת דרך שיחת נתונים, או דרך חיבור נתוני מנות. ראה גם מחונני חיבור נתונים בעמוד 9, 'שיחות נתונים' GSM בעמוד 41, וגם 'נתוני מנות' (GPRS – General Packet Radio Service) בעמוד 42.

אפשרויות בהצגת כותרות

דואר: *Disconnect/Connect*, *Create message*, *Open*, *Copy to*, *Message details*, *Delete*, *Retrieve e-mail*, *Help* ו-*Exit*, *Mark/Unmark*, *folder*

 **הערה:** אם אתה משתמש בפרוטוקול POP3, הודעות דואר לא תעודכנה באופן אוטומטי במצב מקוון. להצגת הודעות הדואר החדשות ביותר, עליך להתנתק ואחר כך להתחבר מחדש לתיבת הדואר.

## הצגת הודעות דואר אלקטרוני במצב לא מקוון

כשאתה מציג הודעות דואר במצב לא מקוון, קונסולת המשחקים אינה מחוברת לתיבת הדואר המרוחקת.

להצגת הודעות דואר במצב לא מקוון, עליך לאחזר תחילה הודעות דואר מתיבת הדואר (ראה להלן). לאחר אחזור הודעות הדואר לקונסולת המשחקים, בחר **Options** ← *Disconnect* (ניתוק) לניתוק שיחת הנתונים.

1. כשקיים חיבור פעיל לתיבת דואר מרוחקת, בחר **Options** ← *Retrieve e-mail* (אחזור דואר) ←

- *New* (חדשות) – אחזור כל הודעות הדואר החדשות לקונסולת המשחקים.
- *Selected* (נבחרות) – אחזור הודעות הדואר שנבחרו בלבד.
- בחר *Mark/Unmark* ← *Unmark/Mark* כדי לבחור הודעות בזו אחר זו. למידע על אופן הבחירה של כמה פריטים בבת אחת, ראה עמוד 12.
- *All* (הכול) – אחזור כל ההודעות מתיבת הדואר. לביטול האחזור, בחר **Cancel**.

2. לאחר אחזור הודעות הדואר תוכל להמשיך להציג במצב מקוון. בחר **Options** ← *Disconnect* כדי לנתק את החיבור ולהציג את הודעות הדואר במצב לא מקוון.


### העתקת הודעות דואר לתיקייה אחרת

אם ברצונך להעתיק הודעת דואר מתיבת הדואר המרוחקת אל תיקייה תחת *My folders*, בחר **Options** ← *Copy*. בחר תיקייה מהרשימה ולחץ **OK**.

### פתיחת הודעות דואר אלקטרוני

אפשרויות בהצגת הודעת



דואר: *Reply, Forward, Delete, Attachments, Move to folder, Message details, Add to Contacts, Find, Help* – *Exit*.


- כשאתה מציג הודעות דואר במצב מקוון או במצב לא מקוון, דפדף עד הודעת הדואר שברצונך להציג ולחץ  כדי לפתוח אותה.

כעת תוכל להמשיך לקרוא במצב לא מקוון את כותרות הודעות הדואר ו/או את הודעות הדואר שאוחזרו. תוכל לכתוב הודעות דואר חדשות, לענות להודעות הדואר שאוחזרו ולהעביר הודעות דואר. תוכל לקבוע שהודעות הדואר תישלחנה בפעם הבאה שתתחבר לתיבת הדואר. כשאתה פותח את *Mailbox* בפעם הבאה ורוצה להציג ולקרוא במצב לא מקוון את הודעות הדואר, בחר **No** כשתוצג השאלה *Connect to mailbox?*.

### אחזור הודעות דואר מתיבת הדואר


- אם אתה במצב לא מקוון, בחר **Options** ← *Connect* כדי ליצור חיבור לתיבת הדואר המרוחקת.

חלון תיבת הדואר המרוחקת דומה לתיקייה *Inbox* שביישום *Messaging*. תוכל לנוע מעלה ומטה ברשימה על ידי לחיצה על  או על . הסמלים הבאים משמשים להצגת מצב הודעת הדואר:


 – הודעת דואר חדשה (במצב לא מקוון או מקוון).  
 התוכן לא אוחר מתיבת הדואר לקונסולת המשחקים (החץ בסמל מצביע כלפי חוץ).

 – הודעת דואר חדשה, התוכן אוחר מתיבת הדואר (החץ מצביע כלפי פנים).

 – הודעות דואר שנקראו.

 – כותרות הודעות דואר שנקראו (כשתוכן ההודעה נמחק מקונסולת המשחקים).

אם הודעת הדואר לא אוחזרה (החץ בסמל פונה כלפי חוץ) ואתה במצב מקוון, אם תבחר *Open* תישאל אם ברצונך לאחזר הודעה זו מתיבת הדואר.


 **הערה:** חיבור הנתונים יישאר פתוח לאחר אחזור הודעת הדואר. בחר *Options* → *Disconnect* לניתוק שיחת הנתונים.


## התנתקות מתיבת דואר

כשאתה במצב מקוון, בחר *Options* → *Disconnect* כדי לנתק את שיחת הנתונים או את חיבור ה- *GPMS* לתיבת הדואר המרוחקת. ראה גם 'מחווני חיבור נתונים' בעמוד 9.

## הצגת קבצים שצורפו להודעות דואר

אפשרויות בחלון  
*Attachments : Open, Retrieve, Save, Send, Delete, Help* ו- *Exit*


• פתח הודעה, שלידה מוצג מחוון קובץ מצורף  ובחר *Options* → *Attachments* לפתיחת החלון *Attachments*. בחלון זה תוכל לאחזר, לפתוח או לשמור קבצים מצורפים. תוכל גם לשלוח קבצים מצורפים דרך *Bluetooth*.

 **חשוב:** קבצים מצורפים להודעת דואר עלולים להכיל וירוסי מחשב, או להזיק בצורה אחרת לקונסולת המשחקים או למחשב. אל תפתח אף קובץ מצורף אם אינך בטוח באמינות השולח. למידע נוסף ראה 'Certif. management (ניהול תעודות)' בעמוד 48.


 **טיפ!** כדי לחסוך בזיכרון, תוכל למחוק קבצים מצורפים מהודעות דואר ולהשאירם בשרת הדואר. בחר *Options* → *Delete* בחלון *Attachments*.

## אחזור קבצים מצורפים לקונסולת המשחקים

• אם ליד הקובץ המצורף מוצג מחוון מעומעם, הקובץ לא אוחזר לקונסולת המשחקים. לאחזור הקובץ המצורף, דפדף עד אליו ובחר *Options* → *Retrieve*.


 **הערה:** אם תיבת הדואר שלך משתמשת בפרוטוקול *IMAP4*, תוכל לקבוע אם לאחזר את כותרות ההודעות בלבד, הודעות בלבד או הודעות וקבצים מצורפים. בפרוטוקול *POP3* האפשרויות הן כותרות הודעות בלבד או הודעות וקבצים מצורפים. למידע נוסף ראה עמוד 87.

## פתיחת קובץ מצורף

1. בחלון *Attachments* דפדף עד קובץ מצורף רצוי, ולחץ  כדי לפתוח אותו.

- אם אתה במצב מקוון, הקובץ המצורף יאוחר ישירות מהשרת וייפתח ביישום המתאים.
- אם אתה במצב לא מקוון, תישאל אם ברצונך לאחזר את הקובץ המצורף לקונסולת המשחקים. אם תבחר *Yes*, ייווצר חיבור לתיבת הדואר המרוחקת.

2. לחץ *Back* כדי לחזור למציג הדואר.

 **טיפ!** תבניות התמונות שנתמכות מפורטות בעמוד 58. לרשימה של תבניות קבצים אחרות, שנתמכות על ידי קונסולת המשחקים *Nokia N-Gage*, התחבר ל- [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) ועיין במידע המוצרים (product information).

תימחנה רק לאחר שתסגור את החיבור לתיבת הדואר המרוחקת.

## ביטול מחיקה של הודעות דואר במצב לא מקוון

לביטול מחיקה של הודעות דואר מקונסולת המשחקים ומהשרת, דפדף עד הודעת דואר שסומנה למחיקה בחיבור הבא (🔍) ובחר **Options** ← **Undelete** (ביטול מחיקה).



## Outbox (דואר יוצא)

התיקיה Outbox משמשת לשמירה זמנית של הודעות שממתיונות לשליחה.

**דוגמה:** 🔍 הודעות יועברו לתיקיה Outbox, לדוגמה, כאשר קונסולת המשחקים נמצאת מחוץ לאזור שיש בו קליטה סלולרית. תוכל גם לתזמן הודעות דואר, כך שתישלחנה בפעם הבאה שאנה מתחבר לתיבת הדואר המרוחקת.

## מצב ההודעות ב-Outbox

- **Sending** (נשלחת) – חיבור נוצר וההודעה נשלחת.
- **Queued/Waiting** (ממתנה/בתור) – לדוגמה, אם קיימים שני סוגים זהים של הודעות בתיקיה Outbox, האחת מהן תמתין עד שהראשונה תישלח.
- **Resend at (time)** (שליחה חוזרת ב [שעה]) – השליחה נכשלה. קונסולת המשחקים תנסה לשלוח את ההודעה שוב לאחר פרק זמן מסוים. לחץ **Send** אם ברצונך לחדש מיד את שליחת ההודעה.

## שמירת קבצים מצורפים בנפרד

לשמירת קובץ מצורף, בחר **Options** ← **Save** בחלון Attachments. הקובץ המצורף יישמר ביישום המתאים. לדוגמה, צלילים ניתן לשמור ביישום Recorder, וקבצי טקסט (TXT) ניתן לשמור ביישום Notes.

🔍 **הערה:** קבצים מצורפים, כגון תמונות, ניתן לשמור בכרטיס הזיכרון, אם הוא בשימוש.

## מחיקת הודעות דואר

- כדי למחוק הודעת דואר מקונסולת המשחקים אך להשאיר אותה בתיבת הדואר המרוחקת:  
בחר **Options** ← **Delete** ← **Device only** (מכשיר בלבד).

🔍 **הערה:** קונסולת המשחקים שומרת בתיבת הדואר המרוחקת את כותרות ההודעות כפי שהן. לפיכך, למרות שמחקת את תוכן ההודעה, כותרת ההודעה תישאר בקונסולת המשחקים. אם ברצונך למחוק את הכותרת גם כן, עליך למחוק את הודעת הדואר מתיבת הדואר המרוחקת תחילה, ואחר כך להתחבר שוב מקונסולת המשחקים לתיבת הדואר המרוחקת, כדי לעדכן את המצב.

- כדי למחוק הודעת דואר מקונסולת המשחקים ומתיבת הדואר המרוחקת:  
בחר **Options** ← **Delete** ← **Device and server** (מכשיר ושרת).

🔍 **הערה:** אם אתה במצב לא מקוון, הודעות הדואר תימחנה תחילה מקונסולת המשחקים. בחיבור הבא לתיבת הדואר המרוחקת, הודעות הדואר תימחנה באופן אוטומטי מתיבת הדואר המרוחקת. אם אתה משתמש בפרוטוקול POP3, הודעות שסומנו למחיקה

- **Deferred** (דחויה) – תוכל להעביר מסמכים למצב 'המתנה' כשהם בתיקיה Outbox. דפדף עד הודעה שנשלחת ובחר **Options** ← **Defer sending** (דחיית שליחה).
- **Failed** (שליחה נכשלה) – עבר המספר המקסימלי של ניסיונות שליחה. השליחה נכשלה. אם ניסית לשלוח הודעת טקסט, פתח אותה ובדוק שה- **Sending settings** (הגדרות שליחה) נכונות.

## הצגת הודעות בכרטיס SIM

בטרם תוכל להציג הודעות SIM, עליך להעתיק אותן לתיקיה בקונסולת המשחקים.

1. בחלון הראשי של היישום **Messaging** בחר **Options** ← **SIM messages** (הודעות SIM).
2. בחר **Options** ← **Unmark/Mark** ← **Mark all** או **Mark** (סימון הכול) לסימון הודעות.
3. בחר **Options** ← **Copy**. תיפתח רשימת תיקיות.
4. בחר לתיקיה כלשהי ולחץ **OK**. עבור לתיקיה כדי להציג את ההודעות.

## Cell broadcast (שידור תא) – שירות רשת

↔ בחלון הראשי של היישום **Messaging** בחר **Options** ← **Cell broadcast**.

אפשרויות ב- **Cell broadcast**:  
**Open**, **Unsubscribe/Subscribe**, **Unhotmark/Hotmark**, **Exit**, **Help**, **Settings**, **Topic**.

תוכל לקבל הודעות בנושאים שונים מספק השירות שלך, כגון מצב מזג האוויר או מצב התנועה בדרכים. לקבלת רשימה של הנושאים הזמינים ושל מספרי הנושאים פנה לספק השירות שלך. בחלון הראשי של היישום תוכל לראות:

- את מצב הנושא: – עבור הודעות חדשות רשומות, ו- – עבור הודעות חדשות לא רשומות.
- את מספר הנושא, את שם הנושא ואם הוא סומן (להמשך מעקב (follow-up)). כשמגיעות הודעות ששייכות לנושא שסומן להמשך מעקב, תתקבל התראה.
- **הערה:** חיבור נתוני מנות (GPRS) עלול למנוע קבלה של הודעות שידור תא. פנה למפעיל הרשת לקבלת הגדרות ה- **GPRS** הנכונות. למידע נוסף לגבי הגדרות ה- **GPRS** ראה 'נתוני מנות' (**General Packet Radio Service**) **GPRS** –' בעמוד 42.



## Service command editor (עורך פקודת שירות)


↔ בחלון הראשי של היישום **Messaging** בחר **Options** ← **Service command**.

- תוכל לשלוח בקשות שירות, כגון פקודות הפעלה לשירותי רשת (המכונות גם פקודות USSD) לספק השירות שלך. למידע נוסף פנה לספק השירות. לשליחת בקשה:
- במצב המתנה או במהלך שיחה פעילה, הקש את מספר (י) הפקודה(ות) ולחץ **Send**, או
  - אם עליך להקיש אותיות וספרות בחר **Messaging** ← **Options** ← **Service command**.






- *Message sent as* (הודעה נשלחה כ-) – האפשרויות הן *Text* (טקסט), *Fax* (פקס), *Paging* (זימונית) ו- *E-mail*. למידע נוסף פנה למפעיל הרשת.


 **הערה:** שנה אפשרות זו רק אם אתה בטוח שמוקד ההודעות שלך יכול להמיר הודעות טקסט לתבניות אחרות אלו.

- *Preferred connection* (חיבור מועדף) – תוכל לשלוח הודעות טקסט דרך רשת ה- GSM הרגילה, או דרך GPRS (אם הרשת תומכת בכך). ראה עיתוני מנות (General Packet Radio Service – GPRS) בעמוד 42.
- *Reply via same ctr.* (מענה דרך אותו מוקד) (שירות רשת) – אם תבחר *Yes* ואם הנמען עונה להודעתך, הודעת המענה תישלח דרך אותו מספר מוקד הודעות טקסט.

## הוספת מוקד הודעות טקסט חדש

1. פתח את *Message centres* ובחר **Options** ← *New msg. Centre* (מוקד הודעות חדש).
2. לחץ , הקש שם למוקד ההודעות ולחץ **OK**.
3. לחץ , והקש את המספר של מוקד הודעות הטקסט (**Must be defined** - חובה). לחץ **OK**. מספר מוקד ההודעות דרוש לשליחת הודעות טקסט והודעות תמונה. את מספר מוקד ההודעות עליך לקבל מספק השירות שלך.
- להחלת ההגדרות החדשות חזור לחלון ההגדרות, דפדף עד *Msg. centre in use*, לחץ  ובחר את מוקד ההודעות החדש.

## Messaging settings (הגדרות הודעות)

הגדרות ההודעות חולקו לקבוצות על פי סוגי ההודעות השונות. דפדף עד ההגדרות שברצונך לערוך, ולחץ .


## הגדרות להודעות טקסט

- אפשרויות בעריכת הגדרות מוקד הודעות טקסט: *Delete, Edit, New msg. centre* ו- *Help*.
- הפעל את היישום **Messaging** ובחר **Options** ← *Settings* ← *Text message* לפתיחת רשימת ההגדרות הבאה:
  - *Message centres* (מוקדי הודעות) – מונה את כל מוקדי הודעות הטקסט שהוגדרו. ראה הוספת מוקד הודעות טקסט חדש בעמוד 85.
  - *Msg. centre in use* (מוקד הודעות בשימוש) – קובעת איזה מוקד הודעות יישמש למסירת הודעות טקסט והודעות חכמות, כגון הודעות תמונה.
  - *Receive report* (קבלת דוח מסירה) – כששירות רשת זה נקבע ל- *Yes*, מצב ההודעה שנשלח (*Pending* [ממתין], *Failed* [נכשלה], *Delivered* [נשלחה]) מוצג ב- *Log*. כשההגדרה נקבעת ל- *No*, רק המצב *Sent* יוצג ב- *Log*. ראה עמוד 21.
  - *Message validity* (משך חיי הודעה) – אם לא ניתן להשיג נמען להודעה במשך חיי ההודעה, היא תימחק ממוקד הודעות הטקסט. הרשת חייבת לתמוך בתכונה זו. הערך *Maximum time* מייצג את פרק הזמן המקסימלי שהרשת מתירה.


## הגדרות להודעות מולטימדיה


הפעל את היישום **Messaging** ובחר **Options** ← **Settings** ← **Multimedia message** כדי לפתוח את רשימת ההגדרות הבאה:

- **Preferred connection** (חיבור מועדף), שדה חובה – בחר את נקודת הגישה שתשמש כחיבור המועדף למוקד הודעות המולטימדיה. ראה 'הגדרות דרושות להודעות מולטימדיה' בעמוד 73.

 **הערה:** אם אתה מקבל הגדרות להודעות מולטימדיה בהודעה חכמה ושומר אותן, ההגדרות שהתקבלו תשמשנה באופן אוטומטי עבור Preferred connection. ראה 'קבלת הודעות חכמות' בעמוד 78.

- **Secondary conn.** (חיבור משני) – בחר את נקודת הגישה שתשמש כחיבור המשני למוקד הודעות מולטימדיה.

 **הערה:** ההגדרות **Preferred connection** ו- **Secondary conn.** חייבות להכיל את אותה הגדרת **Homepage**, שמצביעה על אותו מוקד הודעות מולטימדיה. רק חיבור הנתונים שונה.

 **דוגמה:** אם החיבור המועדף שלך משתמש בחיבור נתוני מנות, ייתכן שתצטרך להשתמש בשיחת נתונים במהירות גבוהה או בשיחת נתונים עבור החיבור המשני. כך תוכל לשלוח ולקבל הודעות מולטימדיה גם כשאינך מחובר לרשת שתומכת בנתוני מנות. למידע נוסף, פנה למפעיל הרשת או לספק השירות. ראה גם 'מידע כללי לגבי חיבורי נתונים ונקודות גישה' בעמוד 41.

- **Multimedia reception** (קבלת הודעות מולטימדיה) – בחר:

**Only in home net.** (ברשת המקומית בלבד) – אם ברצונך לקבל הודעות מולטימדיה רק כשאתה מחובר לרשת המקומית שלך. כשאתה נמצא מחוץ לרשת המקומית שלך, קליטת הודעות מולטימדיה תכובה.

**Always on** (מופעלת תמיד) – אם ברצונך לקבל תמיד הודעות מולטימדיה.

**Off** – אם אינך רוצה לקבל הודעות מולטימדיה או פרסומות כלל.

### חשוב:

- כשאתה נמצא מחוץ לרשת המקומית שלך, החיוב עבור שליחה וקבלה של הודעות מולטימדיה עלול להיות גבוה יותר.

- אם נבחרו ההגדרות **Only in home net.** או **Always on**, ייתכן שקונסולת המשחקים תיצור שיחת נתונים פעילה או חיבור GPRS מבלי שתדע.

- **On receiving msg.** (עם קבלת הודעה) – בחר:

**Retr: Immediately** (אחזור מיידי) – אם ברצונך שקונסולת המשחקים תקבל הודעות מולטימדיה באופן מיידי. אם קיימות הודעות במצב **Deferred**, הן תאוחזרנה גם כן.

**Defer retrieval** (אחזור דחוי) – אם ברצונך שמוקד הודעות המולטימדיה ישמור את ההודעה לאחזור מאוחר. לאחזור מאוחר של ההודעה, בחר **Retr: Immediately** עבור **On receiving msg.**

## הגדרות לדואר אלקטרוני

הפעל את היישום **Messaging** ובחר **Options** ← **Settings** ← **E-mail**.

פתח את **Mailbox in use** כדי לבחור באיזו תיבת דואר ברצונך להשתמש.

אפשרויות בעריכת הגדרות

דואר אלקטרוני: **Edit**, **Delete**, **New mailbox**, **Help**  
- **Exit**.

## הגדרות לתיבות דואר

בחר **Mailboxes** לפתיחת רשימה של תיבות הדואר שהוגדרו. אם לא הגדרת תיבות דואר, תתבקש לעשות זאת. רשימת ההגדרות הבאה תוצג:

- **Mailbox name** (שם תיבת דואר) – הקש שם בעל משמעות.
- **Access point in use** (שדה חובה) – נקודת הגישה לאינטרנט (IAP) שתשמש תיבת דואר זו. בחר נקודת גישה לאינטרנט מהרשימה. למידע נוסף לגבי יצירת נקודות גישה לאינטרנט ראה גם **Connection settings** (הגדרות חיבור) בעמוד 41.
- **My mail address** (כתובת הדואר שלי), שדה חובה – הקש את כתובת הדואר שניתנה לך על ידי ספק השירות. הכתובת חייבת להכיל את התו @. הודעות מענה להודעות שתשלח תישלחנה לכתובת זו.
- **Outgoing mail server** (שרת דואר יוצא), שדה חובה – הקש את כתובת פרוטוקול ה-IP, או את שם המארז (host name), של המחשב ששולח את הדואר שלך.

**Reject message** (דחיית הודעה) – אם ברצונך לדחות הודעות מולטימדיה. מוקד הודעות המולטימדיה ימחק את ההודעות.

- **Allow anon. messages** (אפשר הודעות אנונימיות) – בחר **No** אם ברצונך לדחות הודעות שמגיעות משולח בלתי מזוהה.
- **Receive adverts** (קבלת פרסומות) – קבע אם ברצונך לקבל הודעות מולטימדיה של פרסומות או לא.
- **Reports** (דוחות) – בחר **Yes** אם ברצונך שמצב ההודעה שנשלחה (**Delivered**, **Failed**, **Pending**) יוצג ב-Log. ראה עמוד 21.
-  **הערה:** ייתכן שלא תתאפשר קבלת דוח מסירה של הודעת מולטימדיה שנשלחה לכתובת דואר.
- **Deny report sending** (מנע שליחת דוחות) – בחר **Yes** אם אינך רוצה שקונסולת המשחקים תשלח דוחות מסירה לגבי הודעות מולטימדיה שהתקבלו.
- **Message validity** (תקפות הודעה) – אם לא ניתן להשיג נמען של הודעה במהלך משך חיי ההודעה היא תימחק ממוקד הודעות המולטימדיה. הרשת חייבת לתמוך בתכונה זו. הערך **Maximum time** מייצג את פרק הזמן המקסימלי שהרשת מתירה.
- **Image size** (גודל תמונה) – קבע את גודל התמונה בהודעת מולטימדיה. האפשרויות הן: **Small** (עד 160x120 פיקסלים) או **Large** (עד 640x480 פיקסלים).
- **Default speaker** (רמקול ברירת מחדל) – בחר **Loudspeaker** (רמקול) או **Handset** (פומית) אם רצונך שהצלילים בהודעת מולטימדיה יושמעו דרך הרמקול או באפרכסת. למידע נוסף ראה **'רמקול'** בעמוד 13.

- *Send message* (אופן שליחת הודעה) – קבע כיצד יישלח דואר מקונסולת המשחקים. *Immediately* (שליחה מיידית) – חיבור לתיבת הדואר ייווצר באופן אוטומטי לאחר בחירת *Send During next conn.* (שליחה בחיבור הבא) – דואר יישלח בפעם הבאה שתתחבר לתיבת הדואר המרוחקת.
- *Send copy to self* (שליחת עותק עצמי) – בחר *Yes* לשמירת עותק של הודעת הדואר בתיבת הדואר המרוחקת ובכתובת שנקבעה ב- *My mail address*.
- *Include signature* (הוספת חתימה) – בחר *Yes* אם ברצונך לצרף חתימה (signature) להודעות הדואר, וכדי להתחיל להקיש או לערוך טקסט חתימה.
- *User name:* (שם משתמש) – הקש את שם המשתמש שלך, שניתן לך על ידי ספק השירות.
- *Password:* (סיסמה) – הקש את הסיסמה שלך. אם תשאיר שדה זה ריק תתבקש להקיש את הסיסמה בכל פעם שתנסה להתחבר לתיבת הדואר המרוחקת.
- *Incoming mail server:* (שרת דואר נכנס), שדה חובה – כתובת פרוטוקול ה-IP, או שם המארז, של המחשב שמקבל את הדואר שלך.
- *Mailbox type:* (סוג תיבת דואר) – קובעת את פרוטוקול הדואר שספק השירות לתיבת הדואר המרוחקת ממליץ עליו. האפשרויות הן *POP3* או *IMAP4*.



**הערה:** תוכל לבחור הגדרה זו פעם אחת בלבד. לא ניתן לשנות הגדרה זו לאחר שמירת הגדרות תיבת הדואר ויציאה מהן.

- *APOP secure login* (חיבור מאובטח APOP) – משמשת בפרוטוקול *POP3* להצפנת השליחה של סיסמאות לשרת הדואר המרוחק. לא תוצג אם בחרת *IMAP4* עבור *Mailbox type:* (סוג תיבת דואר).
- *Retrieve attachment* (אחזור קבצים מצורפים), לא תוצג אם פרוטוקול הדואר נקבע ל-*POP3* – קובעת אם הודעות דואר תאוחזרנה עם קבצים מצורפים או בלעדית.
- *Retrieve headers* (אחזור כותרות הודעות) – להגבלת מספר כותרות הדואר שברצונך לאחזר לקונסולת המשחקים. האפשרויות הן *All* או *User defined* (מוגדר על ידי המשתמש). ניתן לבחור את האפשרות *User defined* רק עבור הפרוטוקול *IMAP4*.

## הגדרות להודעות שירות

בעת הפעלת היישום **Messaging** ובחירת **Options** ← **Settings** ← *Service message*, תוצג רשימת ההגדרות הבאה:

- *Service messages* (הודעות שירות) – בחר אם ברצונך לקבל הודעות שירות או לא.
- *Authentic. needed* (אימות נדרש) – בחר אם ברצונך לקבל הודעות שירות רק ממקורות מוסמכים.

## הגדרות ל-Cell broadcast

ברר אצל ספק השירות שלך אם *Cell broadcast* (שידור תא) זמין אצלו ומהם הנושאים הזמינים ומספריהם. בחר **Messaging** ← **Options** ← **Settings** ← *Cell broadcast* לשינוי ההגדרות:

- *Reception* (קבלה) – *On* או *Off*.
- *Language* – בחירת *All* תאפשר לקבל הודעות שידור

- *Security* (אבטחה) – משמשת את הפרוטוקולים *POP3*, *IMAP4* ו-*SMTP* לאבטחת החיבור לתיבת הדואר

תא בכל השפות שנתמכות. בחירת *Selected* תאפשר לבחור באילו שפות ברצונך לקבל הודעות שידור תא. אם לא ניתן למצוא ברשימה את השפה המבוקשת בחר *Other*.

- *Topic detection* (זיהוי נושאים) – אם תקבל הודעה שאינה שייכת לאחד מהנושאים הקיימים, תוכל לשמור את מספר הנושא באופן אוטומטי בעזרת האפשרות *On* ← *Topic detection*. מספר הנושא יישמר ברשימת הנושאים ויוצג ללא שם. בחר *Off* אם אינך רוצה לשמור מספרי נושאים חדשים באופן אוטומטי.

## הגדרות לתיקייה *Other*

הפעל את היישום *Messaging*, ובחר *Options* ← *Settings* ← *Other* כדי לפתוח את רשימת ההגדרות הבאה:

- *Save sent messages* (שמירת הודעות שנשלחו) – בחר אפשרות זו אם ברצונך לשמור עותק של כל הודעת טקסט, הודעת מולטימדיה או הודעת דואר ששלחת לתיקייה *Sent items*.
- *No. of saved msgs.* (מספר הודעות שתשמרנה) – קבע כמה הודעות נשלחות תישמרנה בתיקייה *Sent items*. מגבלת ברירת המחדל היא 20 הודעות. כשהקונסולת מגיעה למגבלה זו, ההודעה הישנה ביותר תימחק.

# 10. Profiles (פרופילים)



בחר Menu ← Profiles.

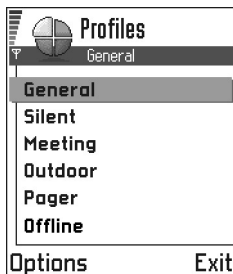
ביישום Profiles תוכל להתאים את צילי קונסולת המשחקים לאירועים, לסביבות ולקבוצות מתקשרים שונים. בקונסולת המשחקים יש שישה פרופילים מוגדרים מראש: *General* (כללי), *Silent* (שקט), *Meeting* (פגישה), *Outdoor* (חוץ), *Pager* (זימונית) ו- *Offline* (לא-מקוון). תוכל להתאים פרופילים אלה לצרכיך.

תוכל לראות את הפרופיל שנבחר בחלק העליון של המסך במצב המתנה. אם אתה משתמש בפרופיל *General*, יוצג רק התאריך הנוכחי.

הצלילים עשויים להיות צלצולי ברירת מחדל, צלצולים שנוצרו ביישום *Composer*, צלצולים שהתקבלו בהודעה או שהועברו אל קונסולת המשחקים דרך Bluetooth או דרך חיבור למחשב ונשמרו בו.

## שינוי הפרופיל

1. בחר Menu ← Profiles. תיפתח רשימה של פרופילים.
  2. ברשימה Profiles דפדף עד פרופיל רצוי ובחר Options ← Activate.
- 💡 **קיצור דרך:** לשינוי הפרופיל, לחץ ⌚ במצב המתנה. דפדף עד הפרופיל שברצונך להפעיל ולחץ OK.



## התאמת פרופילים

☐ **הערה:** למידע על הפרופיל *Offline*, ראה 'הפרופיל *Offline*' בעמוד 91.

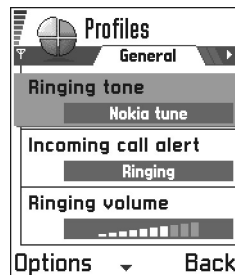
1. לשינוי פרופיל כלשהו, דפדף עד הפרופיל הרצוי ברשימה Profiles ובחר Options ← Personalise (התאמה). כעת תיפתח רשימה של הגדרות הפרופיל.
2. דפדף עד ההגדרה שברצונך לשנות, ולחץ ⚙️ להצגת האפשרויות הבאות:

- **Alert for** (התראה עבור) – כדי להורות לקונסולת המשחקים לצלצל פעם אחת בלבד בעת כניסת שיחות ממספרי טלפון ששייכים לקבוצת אנשי קשר נבחרת. שיחות נכנסות מאנשים שאינם שייכים לקבוצה הנבחרת תשמענה התראה שקטה. האפשרויות הן **All calls** (כל השיחות) או רשימת קבוצות של אנשי הקשר, אם נוצרו. ראה 'יצירת קבוצות אנשי קשר' בעמוד 56.
- **Profile name** (שם פרופיל) – תוכל לשנות שם של פרופיל ולהעניק לו שם כרצונך. לא ניתן לשנות את שמות הפרופילים General ו-Offline.

## הפרופיל Offline (לא-מקוון)

- **הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.
- הפרופיל Offline מאפשר להשתמש בקונסולת המשחקים מבלי להתחבר לרשת ה-GSM הסלולרית כדי לשחק משחקים וכדי להאזין למוזיקה ולרדיו.
- **אזהרה:** בפרופיל Offline לא תוכל לזיזם שיחות, לרבות שיחות חירום, ולא להשתמש בתכונות אחרות שמחייבות קליטה של הרשת.

1. בחר **Profiles ← Menu**.  
ברשימת הפרופילים, דפדף עד **Offline** ובחר **Options ← Activate**.

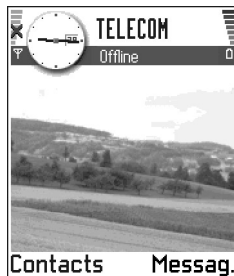


- **Ring tone** (סוג צלצל) – לקביעת הצלצל לשיחות נכנסות, בחר צלצל כלשהו מהרשימה. כשאתה מדפדף ברשימה, תוכל לעצור על כל צלצל כדי להאזין לו לפני שתבחר. לחץ על כל מקש כדי להפסיק את הצלצל. אם אתה משתמש בכרטיס זיכרון, יוצג הסמל ליד שמות הצלצולים שנשמרו בו. ראה 'זיכרון משותף' בעמוד 15.

- **הערה:** תוכל לשנות צלצולים בשני מקומות: ביישום Profiles וביישום Contacts. ראה 'הוספת צלצל לכרטיס איש קשר או לקבוצת אנשי קשר' בעמוד 55.

- **Incoming call alert** (התראת שיחה נכנסת) – אם תבחר **Ascending** (צלצל מתחזק), עוצמת הצלצל תתחיל מרמה אחת ותעלה רמה אחר רמה עד לעוצמת הצלצל שנקבעה.
- **Ringing volume** (עוצמת צלצל) – לקביעת העוצמה של הצלצל ושל צלילי ההתראה להודעות.
- **Message alert tone** (צליל התראת הודעה) – לקביעת צליל ההתראה להודעות.
- **Vibrating alert** (התראה ברטט) – להורות לקונסולת המשחקים לרטוט כדי לציין שיחות קוליות והודעות נכנסות.
- **Keypad tones** (צלילי לוח מקשים) – לקביעת העוצמה של צלילי לוח המקשים.
- **Warning tones** (צלילי אזהרה) – קונסולת המשחקים משמיעה צליל אזהרה (הסוללה מתרוקנת, לדוגמה).

2. לחץ Yes. קונסולת המשחקים תאותחל וחיבור ה-GSM ינותק והדבר יסומן על ידי X במחווך עוצמת האות. כל אותות ה-GSM הסלולריים מהמכשיר ואליו ייחסמו.
- 💡 **טיפ!** לחץ לחיצה קצרה על מקש ההפעלה כדי לפתוח את רשימת הפרופילים הזמינים, דפדף עד Offline ובחר OK.



➡ **הערה:** אם היישום Bluetooth הופסק כתוצאה מכניסה לפרופיל Offline, עליך להפעילו שוב ידנית. ראה 'הגדרות Bluetooth' בעמוד 116.

➡ **הערה:** במקומות שבהם השימוש במכשיר סלולרי אסור, שימוש ב-Bluetooth וברדיו עלולים להיות אסורים גם כן. לפיכך, היועץ ברשויות המתאימות לפני השימוש ב-Bluetooth או ברדיו.

## התאמת הפרופיל Offline

1. דפדף ברשימת הפרופילים עד Offline, ובחר Options ← Personalise. תיפתח רשימה של הגדרות הפרופיל.
2. דפדף עד ההגדרה שברצונך לשנות ולחץ ⚙ לפתיחת האפשרויות:
  - Ringing volume – לקביעת העוצמה של צלילי ההתראה להודעות שהתקבלו דרך Bluetooth.
  - Message alert tone – לקביעת צליל ההתראה להודעות שהתקבלו דרך Bluetooth.
  - Vibrating alert (התראה ברטט) – לקביעת צליל התראה ברטט בעת כניסת הודעות Bluetooth.
  - Keypad tones – לקביעת העוצמה של צלילי לוח המקשים.
  - Warning tones – לקביעת צליל אזהרה, כאשר הסוללה מתרוקנת, לדוגמה.
  - Profile name (שם הפרופיל) – לא ניתן לשנות את השם Offline profile.

## ביטול הפרופיל Offline

1. בחר Profiles ← Menu.
2. ברשימת הפרופילים, דפדף עד פרופיל שאינו Offline ובחר Options ← Activate.
3. לחץ Yes. קונסולת המשחקים תאותחל ותחבר שוב את שידורי ה-GSM הסלולריים, בתנאי שעוצמת האות מספקת.



# 11. Calendar (יומן)



Meeting	
Subject	Dentist
location	
Start time	08:00
Options Done	

- מלא את השדות, ראה 'שדות ברשומות יומן' בעמוד 94. השתמש במקש הניווט כדי לנוע בין שדות. לחץ למעבר בין אותיות רישיות לרגילות.
- לשמירת הרשומה לחץ **Done**.

## עריכת רשומות יומן

אפשרויות בעריכת רשומת

יומן: *Exit*, *Send*, *Delete* ו- *Help*.

- בתצוגה יומית (Day view), דפדף עד הרשומה הרצויה ולחץ כדי לפתוח אותה.
- ערוך את שדות הרשומה ולחץ **Done**.
- אם אתה עורך רשומה חוזרת, בחר כיצד ברצונך שהשינויים ישפיעו: *All occurrences* (כל המופעים) – כל הרשומות החוזרות תשונינה, או *This entry only* (רשומה זו בלבד) – רק הרשומה הנוכחית תשונינה.

**הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

בחר **Calendar** ← **Menu**.


ביישום Calendar תוכל לנהל מעקב אחר פגישות אישיות (appointments) פגישות (meetings), ימי הולדת (birthdays), ימי שנה (anniversaries) ואירועים אחרים. תוכל גם לקבוע התראת יומן שתזכיר לך אירועים שמועדם מתקרב.

היישום Calendar משתמש בזיכרון משותף. ראה 'זיכרון משותף' בעמוד 15.

## יצירת רשומות ב- Calendar

- בחר **Options** ← *New entry* (רשומה חדשה). עתה בחר:
  - Meeting** (פגישה) לקביעת תזכורת לפגישה בעלת תאריך ושעה מוגדרים.
  - Memo** (מזכר) לכתובת רשומה כללית ליום מסוים.
  - Anniversary** (יום שנה) לקביעת תזכורת לימי הולדת או לתאריכים מיוחדים. רשומות Anniversary חוזרות כל שנה.



## מחיקת רשומות יומן

- בתצוגה יומית (Day view), דפדף עד הרשומה שברצונך למחוק ובחר **Options** ← **Delete**, או לחץ . לחץ **OK** לאישור.
- אם אתה מוחק רשומה חוזרת, בחר כיצד ברצונך שהשינוי ישפיע: **All occurrences** – כל הרשומות החוזרות תימחקנה, או **This entry only** – רק הרשומה הנוכחית תימחק.
- 🔍 **דוגמה:** השיעור השבועי שלך בוטל. עליך להורות ליומן להזכיר לך אותו בכל שבוע. בחר **This entry only** והיומן יזכיר לך שוב בשבוע הבא.

## שדות ברשומות יומן

- **Occasion / Subject** (נושא / אירוע) – הקש תיאור לאירוע.
- **Location** (מיקום) – מיקום הפגישה (רשות).
- **Start time** (שעת התחלה), **End time** (שעת סיום), **Start date** (תאריך התחלה) ו- **End date** (תאריך סיום).
- **Alarm** (תזכורת) – לחץ  להפעלת השדות **Alarm time** (שעת תזכורת) ו- **Alarm date** (תאריך תזכורת).
- **Repeat** (חזרה) – לחץ  לשינוי הרשומה לרשומה חוזרת (תצוין על ידי הסמל  בתצוגה היומית, Day view).
- 🔍 **דוגמה:** פונקציית החזרה שימושית לאירועים חוזרים, כגון שיעור שבועי, פגישה חודשית או פעולה יום-יומית שעליך לזכור.
- **Repeat until** (חזרה עד) – תוכל לקבוע תאריך סיום עבור הרשומה החוזרת.
- **Synchronisation** (סנכרון) – אם תבחר **Private** (רשומה פרטית), רק אתה תוכל לראות את רשומת היומן לאחר

הסנכרון, והיא לא תוצג בפני אחרים שיש להם גישה מקוונת אל היומן. דבר זה שימושי, לדוגמה, כשאתה מסנכרן את היומן עם יומן במחשב תואם במקום עבודתך. אם תבחר **Public** (רשומה ציבורית), רשומת היומן תוצג בפני בעלי גישה אחרים שיש להם גישה מקוונת אל היומן. אם תבחר **None** (ללא סיווג) רשומת היומן לא תועתק למחשב כשאתה מסנכרן את היומן.

💡 **קיצור דרך:** הקש רשומת יומן ולחץ על כל מקש (המקשים  עד ) בתצוגת יומן כלשהי. רשומת Meeting (פגישות) תיפתח, והתווים שהקשת תיוספו לשדה **Subject**.

## תצוגות יומן

אפשרויות בתצוגות היומן  
 השונות: **Month view / Week view, New entry, Open, Exit, Help, Settings, Send, Go to date, Delete**.

### Month view (תצוגה חודשית)

סמלי סנכרון בתצוגה Month:

Private – 

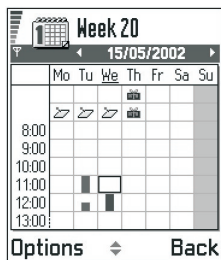
Public – 

None – 

– ליום זה יש יותר מרשומה אחת. 

## Week view (תצוגה שבועית)

בתצוגה השבועית, רשומות היומן עבור השבוע שנבחר תוצגנה בשבע תיבות יומיות. היום הנוכחי בשבוע יסומן בקו תחתון. מזכרים (Memos) וימי שנה (Anniversaries) יוצגו לפני השעה 8 בבוקר. רשומות פגישות תסומנה בפסים צבעוניים, בהתאם לשעות ההתחלה והסיום שלהן.



- להצגה או לעריכה של רשומה כלשהי, דפדף עד התא שמכיל את הרשומה ולחץ לפתיחת התצוגה היומית (Day view). אחר כך דפדף עד הרשומה ולחץ כדי לפתוח אותה.

## Day view (תצוגה יומית)

בתצוגה היומית תוכל לראות את רשומות היומן עבור היום שנבחר. הרשומות תקובצנה לפי שעת ההתחלה שלהן. מזכרים (Memos) וימי שנה (Anniversaries) יוצגו לפני השעה 8 בבוקר.



- לפתיחת רשומה כלשהי לעריכה דפדף עד הרשומה הרצויה ולחץ .
- לחץ כדי לעבור ליום הבא, או לחץ כדי לחזור ליום הקודם.



בתצוגה החודשית, שורה אחת מייצגת שבוע אחד. התאריך הנוכחי יסומן בקו תחתון. תאריכים שמכילים רשומות יומן יסומנו במשולש קטן בפינה הימנית התחתונה. סביב התאריך שנבחר תוצג מסגרת.

- לפתיחת התצוגה היומית (Day view), דפדף עד התאריך שברצונך לפתוח ולחץ .
- למעבר לתאריך מסוים בחר **Options** → **Go to date** (מעבר לתאריך). הקש את התאריך ולחץ **OK**.
- **טיפ!** אם תלחץ בתצוגות Week, Month או Day, התאריך של היום יסומן באופן אוטומטי.

## מלי רשומות יומן בתצוגות Day ו-Week:



- Meeting –
- Memo –
- Anniversary –

## הגדרות לתצוגות יומן

בחר **Options** ← **Settings**. כעת בחר :

- **Default view** (תצוגת ברירת מחדל) – לבחירת החלון שיוצג ראשון עם פתיחת היישום Calendar.
- **Week starts on** (השבוע מתחיל ביום) – לשינוי היום של תחילת השבוע.
- **Week view title** (כותרת תצוגה שבועית) – לשינוי כותרת התצוגה השבועית (Week view) למספר השבוע בשנה, או לתאריכי השבוע.

## הגדרת התראות יומן

1. צור רשומת Meeting או Anniversary, או פתח רשומה שנוצרה קודם.
2. דפדף עד **Alarm** ולחץ  לפתיחת השדות **Alarm time** ו- **Alarm date**.
3. קבע את שעת ההתראה ואת תאריך ההתראה.
4. לחץ **Done**. מחוון התראה  יוצג ליד הרשומה בתצוגה היומית (Day view).

## הפסקת התראת יומן

- משך ההתראה הוא דקה אחת. לחץ **Stop** כדי להפסיק את התראת היומן. אם תלחץ על מקש אחר, ההתראה תועבר למצב נודניק.

## שליחת רשומות יומן

- בתצוגה היומית (Day view), דפדף עד הרשומה שברצונך לשלוח ובחר **Options** ← **Send**. עתה בחר את שיטת השליחה. האפשרויות הן : **Via text message**, **Via e-mail** (זמינה רק אם הגדרות הדואר הנכונות

כבר נקבעו) או **Via Bluetooth**. למידע נוסף עיין בפרק **'Messaging' (הודעות)**, ובסעיף 'שליחת נתונים דרך Bluetooth' בעמוד **117**.

## ייבוא נתונים

תוכל להעביר נתוני יומן, אנשי קשר ומטלות ממכשירים סלולריים רבים מתוצרת Nokia אל קונסולת המשחקים שלך על ידי היישום Data Import (ייבוא נתונים) שבתוכנה PC Suite for Nokia N-Gage. הוראות על אופן השימוש ביישום תוכל למצוא בעזרה המקוונת (online help) שב- PC Suite.

# 12. Extras (תוספות) ו-Media (מדיה)



1. פתח את היישום ודפדף עד הפריט שברצונך להוסיף כקיצור דרך ל-Favourites.
2. בחר **Options** → *Add to Favourites* (הוספה למועדפים). לחץ **OK**.

הערה: קיצור דרך

ב-Favourites יעודכן באופן אוטומטי אם תעביר את הפריט שהוא מצביע עליו, מתיקיה אחת לאחרת, לדוגמה.

ביישום Favourites:

- לפתיחת קיצור דרך, דפדף עד הסמל ולחץ . הקובץ ייפתח ביישום המתאים.
- למחיקת קיצור דרך, דפדף עד קיצור הדרך שברצונך למחוק ובחר **Options** → *Delete shortcut*. מחיקת קיצור דרך אינה משפיעה על הקובץ שעליו הוא מצביע.
- לשינוי כותרת של קיצור דרך, בחר **Options** → *Edit shortcut name* (עריכת שם קיצור דרך). הקש את השם החדש. שינוי זה ישפיע רק על קיצור הדרך, ולא על הקובץ או על הפריט שעליו מצביע קיצור דרך זה.

הערה: קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציות אלו בתיקיות Extras ו-Media. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.



## Favourites (מועדפים)

בחר **Menu** → **Extras** → **Favourites**.

תוכל להשתמש ביישום Favourites לשמירת קיצורי דרך, קישורים לתמונות המועדפות עליך, קליפי וידיאו, הערות, קבצי צלילים של היישום Recorder, סימניות דפדפן ודפי דפדפן שמורים.

אפשרויות בחלון הראשי

של היישום Favourites: *Edit shortcut name*, *Open*, *Shortcut icon*, *Move*, *Delete shortcut*, *List view*, *Grid view*, *Help* ו-*Exit*.

### קיצורי ברירת המחדל:

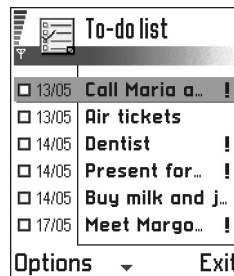
- לפתיחת העורך Notes,
- לפתיחת היישום Calendar כשהתאריך הנוכחי נבחר בו,
- לפתיחת התיקיה Inbox של Messaging.

## הוספת קיצורי דרך

ניתן להוסיף קיצורי דרך רק מתוך היישומים עצמם. לא כל היישומים תומכים בכך.

## To-do (רשימת מטלות)

← To-do ← Extras ← Menu



ביישום To-do תוכל לנהל רשימת מטלות שעליך לבצע. היישום To-do משתמש בזיכרון משותף. ראה זיכרון משותף בעמוד 15.

1. כדי להתחיל לכתוב הערת מטלה, לחץ על כל מקש (המקשים 1-9 עד 0-9). העורך יפתח והסמן ייבהב לאחר האותיות שהקשת.

2. הקש את המטלה בשדה *Subject* (נושא). לחץ \*.

• לקביעת תאריך הסיום של המטלה, דפדף עד השדה *Due data* (משך זמן) והקש תאריך.

• לקביעת עדיפות (priority) להערת המטלה דפדף עד השדה *Priority* ולחץ.

3. לשמירת הערת המטלה לחץ **Done**.

← **הערה:** אם תמחק את כל התווים ותלחץ **Done**, הערה שנשמרה קודם תימחק.

• לפתיחת הערת מטלה, דפדף עד ההערה הרצויה ולחץ.

• למחיקת הערת מטלה, דפדף עד ההערה שברצונך למחוק ובחר **Options** ← **Delete**, או לחץ.

• לסימון הערת מטלה כמטלה שבוצעה, דפדף עד ההערה שברצונך לסמן ובחר **Options** ← **Mark as done** (סימון כמטלה שבוצעה).

• לשחזור הערת מטלה, בחר **Options** ← **Mark as not done** (סימון כמטלה שלא בוצעה).

**סמלי עדיפות:** ! – High, – Low ו- (ללא סמל) – Normal.

**סמלי מצב:** ☑ – המשימה הושלמה ו- ☐ – המשימה לא הושלמה.



## Calculator (מחשבון)

← Calculator ← Extras ← Menu

אפשרויות ביישום  
Calculator: *Last result*, *Clear screen*, *Memory*, *Help* ו- *Exit*.

1. הקש את המספר הראשון בחישוב. לחץ  $\hookrightarrow$  למחיקת שגיאה במספר.

2. דפדף עד הפעולה המבוקשת ולחץ  $\otimes$  כדי לבחור אותה.

בחר  $+$  לחיבור,  $-$  לחיסור,  $\times$  לכפל או  $\div$  לחילוק.

3. הקש את המספר השני בחישוב.

4. לביצוע החישוב דפדף עד  $=$  ולחץ  $\otimes$ .

← **הערה:** מידת הדיוק של היישום Calculator מוגבלת ותיתכנה שגיאות בעיגול מספרים, במיוחד בפעולות חילוק ארוכות.

• להוספת נקודה עשרונית, לחץ  $\#.$

• לחץ והחזק את המקש  $\hookrightarrow$  למחיקת תוצאת החישוב הקודם.

• השתמש במקשים  $\otimes$  ו-  $\otimes$  להצגת חישובים קודמים ולשם תנועה בגיליון.

• בחר **MS** לשמירת מספר בזיכרון (יצוין על ידי הסמל **MR**). בחר **MR** לשליפת המספר מהזיכרון. למחיקת

3. דפדף עד שדה ה- *Amount* (ערך) והקש את הערך שברצונך להמיר. שדה ה- *Amount* האחר ישתנה באופן אוטומטי ויציג את הערך המומר.

לחץ להוספת נקודה עשרונית. לחץ להוסיף + או - (לטמפרטורה) ו-E (סימן מעריך). להוספת

**הערה:** סדר ההמרה ישתנה אם תקיש ערך בשדה ה-*Amount* השני. התוצאה תוצג בשדה ה-*Amount* הראשון.

## קביעת מטבע הבסיס ושערי החליפין

בטרם תוכל להמיר מטבעות, עליך לבחור מטבע בסיס ולקבוע שערי חליפין.

**הערה:** שער החליפין של מטבע הבסיס הוא תמיד 1. מטבע הבסיס קובע את שערי החליפין של המטבעות האחרים.

1. בחר *Currency* כסוג המידה. אחר כך בחר *Options* ← *Currency rates* (שערי חליפין). רשימת מטבעות תיפתח ותוכל לראות את מטבע הבסיס הנוכחי בראשה.

2. לשינוי מטבע הבסיס דפדף עד המטבע המבוקש ובחר *Options* ← *Set as base curr.* (קביעה כמטבע בסיס).

**הערה:** כשאתה משנה את מטבע הבסיס, כל שערי החליפין שנקבעו קודם יאופסו ותצטרך להקיש שערי חליפין חדשים.

3. הוסף שערי חליפין (ראה דוגמה), דפדף עד המטבע והקש את שער החליפין החדש, כלומר, כמה יחידות של המטבע שוות ערך ליחידה אחת של מטבע הבסיס שבחרת.

המספר שנשמר בזיכרון, בחר *Options* ← *Memory* ← *Clear*.

• לשליפת תוצאת החישוב האחרון בחר *Options* ← *Last result* (תוצאה אחרונה).

**טיפ!** לחץ שוב ושוב כדי לדפדף בפונקציות. תוכל לראות שהבחירה משתנה בין הפונקציות.



## Converter (ממיר)

בחר *Menu* ← *Extras* ← *Converter*.

ביישום Converter תוכל להמיר מידות, כגון *Length* (אורך) מיחידה אחת (*Yards*) לאחרת (*Metres*).

**הערה:** מידת הדיוק של היישום Converter מוגבלת ותיתכנה שגיאות בעיגול מספרים.

## המרת מידות

אפשרויות ביישום


Converter : *Select unit / Change currency*, *Conversion type*, *Currency rates*, *Help* ו- *Exit*.


1. דפדף עד השדה *Type* ולחץ כדי לפתוח רשימת מידות. דפדף עד המידה הרצויה ולחץ **OK**.

2. דפדף עד שדה ה- *Unit* הראשון ולחץ כדי לפתוח רשימה של מידות זמינות. בחר את היחידה שממנה ברצונך להמיר ולחץ **OK**.

דפדף עד שדה ה- *Unit* הבא, ובחר את היחידה שאליה ברצונך להמיר.

4. לאחר שהוספת את כל שערי החליפין הנדרשים, תוכל לבצע המרות מטבעות. ראה 'המרת מידות' בעמוד 99.

 **דוגמה:** אם קבעת שמטבע הבסיס יהיה יורו (Euro EUR -), ערכה של ליש"ט בריטית אחת (GBP) יהיה EUR 1.63575. לפיכך, עליך להקיש 1.63575 כשער החליפין עבור ה-GBP.

 **טיפ!** לשינוי שם מטבע, בחר את החלון Currency rates, דפדף עד המטבע הרצוי ובחר Options → Rename currency.



## Notes (הערות)

↩ בחר Menu → Extras → Notes.

תוכל לקשר הערות ל-Favourites ולשלוח אותן למכשירים תואמים אחרים. תוכל לשמור קובצי טקסט רגיל (בתבנית TXT) שהתקבלו ביישום Notes.

• לחץ על כל מקש (☺ עד ☹) כדי להתחיל לכתוב. לחץ ☹ למחיקת אותיות. לחץ Done לשמירה.



## Clock (שעון)

↩ בחר Menu → Extras → Clock.

אפשרויות ביישום Clock: Set alarm, Reset alarm, Remove alarm, Settings, Exit ו-Help.

## שינוי הגדרות השעון

- לשינוי השעה או התאריך, בחר Options → Settings ביישום Clock. לשינוי השעון שמוצג במצב המתנה, דפדף מטה בהגדרות ה-Date and time, ובחר Clock type → Analogue או Digital.

## קביעת שעת צלצול

1. לקביעת שעת צלצול חדשה, בחר Options → Set alarm.

2. הקש את שעת הצלצול הרצויה ולחץ OK. כשהשעון המעורר פעיל, יוצג המחוון 🌞.

☐ **הערה:** השעון המעורר פועל גם כשקונסולת המשחקים כבויה.

- לביטול השעון המעורר, הפעל את היישום Clock ובחר Options → Remove alarm (הסרת התראה).








## הפסקת הצלצול של השעון המעורר

- לחץ Stop להפסקת הצלצול.
- כשישמע הצלצול של השעון המעורר, לחץ על כל מקש או לחץ Snooze, כדי להפסיק את הצלצול למשך עשר דקות שלאחריהן הוא יתחדש. תוכל לחזור על פעולה זו עד חמש פעמים.

כששעת הצלצול מגיעה וקונסולת המשחקים כבויה, קונסולת המשחקים תופעל ותתחיל לצפצף. אם תלחץ Stop, תישאל אם ברצונך להפעיל את קונסולת המשחקים לקבלת שיחות. לחץ No כדי לכבות את קונסולת המשחקים, או Yes כדי להפעילה לחיוג ולקבלת שיחות.

☐ **הערה:** אל תלחץ Yes כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשימוש במכשיר סלולרי עלול לחולל הפרעה או להוות סכנה.



- לבחירת כמה תווים או הפסקות בבת אחת, לחץ והחזק את המקש , ובאותו זמן לחץ  או .
  - להחלת סגנונות השמעה שונים בחר שני תווים או יותר, ובחר **Options** ← **Style** (סגנון) ← **Legato** להשמעה חלקה וקבועה, או בחר תו אחד או יותר ואז בחר **Staccato** להשמעת התווים בנפרד לקבלת צלילים חדים).
  - להזזה של תו או תווים בחצי טון מעלה או מטה על גבי החמשה, דפדף עד התו הרצוי ולחץ  או .
  - לקבלת התו C# (דו דיאז), לחץ והחזק את המקש  יחד עם המקש  100.
2. לחץ **Back** לשמירה.



## Composer (מלחין)

↔ **Composer** ← **Media** ← **Menu** בחר

היישום **Composer** מאפשר ליצור צלולים מותאמים אישית. לא ניתן לערוך בעזרתו את צלולי ברירת המחדל.


אפשרויות בחלון הראשי של
















היישום **Composer**: **Mark**, **Delete**, **New tone**, **Open**, **Help**, **Duplicate**, **Rename**, **Unmark** ו- **Exit**.

1. בחר **Options** ← **New tone** (צלול חדש) לפתיחת העורך ולהתחלת החיבור.

אפשרויות במהלך

חיבור צלול: **Tempo**, **Style**, **Insert symbol**, **Play**, **Help** ו- **Exit**, **Volume**.

- השתמש במקשים להוספת תווים והפסקות. ראה הטבלה להלן.
  - לחילופין, בחר **Options** ← **Insert symbol** (הוספת סימן) לפתיחת רשימה של תווים והפסקות. משך ברירת המחדל לתו הוא 1/4.
  - להשמעת התו, לחץ  או בחר **Options** ← **Play** (השמעה). להפסקת ההשמעה לחץ **Stop**.
  - לוויסות עוצמת השמע, בחר **Options** ← **Volume** (עוצמת שמע) לפני התחלת ההשמעה של הצלול.
  - לכיוון הקצב, בחר **Options** ← **Tempo** (קצב). לזירוז או האטה הדרגתיים של הקצב לחץ  או  בהתאמה. הקצב נמדד בפעימות לדקה.
- הקצב המקסימלי הוא 250 פעימות בדקה. קצב ברירת המחדל לצלול חדש הוא 160 פעימות בדקה. הקצב המינימלי הוא 50 פעימות בדקה.

מקש	תו	מקש ופעולה
	c	המקש  מקצר את משך התו(ים)/הפסקה(ות) שנבחר(ו) בהדרגה.
	d	המקש  מאריך את משך התו(ים)/הפסקה(ות) שנבחר(ו) בהדרגה.
	e	המקש  מוסיף הפסקה.
	f	לחץ  לפתיחת רשימה של תווים והפסקות.
	g	המקש  מחליף אוקטבות. כל התווים/הפסקה(ות) שנבחר(ו) יועבר(ו) לאוקטבה הבאה.
	a	המקש  מוחק את התו(ים) שנבחר(ו).
	b	לחיצה ממושכת על המקשים  -  תוסיף תו או הפסקה מוארכים (בעלי נקודה), או תקצר תו מוארך.

## Recorder (רשמקול)

← בחר Recorder ← Media ← Menu



אפשרויות ביישום

Recorder : Move, Delete, Record sound clip, Open  
 Card, to device mem  
 Unmark/Mark, Move to mem.  
 Send, Rename sound clip  
 Help, Settings, Add to favourites  
 ו- Exit.

הרשמקול מאפשר להקליט שיחות טלפון ותזכירים קוליים.  
 אם אתה מקליט שיחת טלפון, שני הצדדים ישמעו צפצוף  
 כל חמש שניות במהלך ההקלטה.

← **הערה:** הקפד לציית לחוקים במקום שאתה נמצא  
 בו בכל הקשור להקלטת שיחות. אל תשתמש בתכונה זו  
 באופן בלתי חוקי.

- בחר Options ← Record sound clip (הקלטת צליל),  
 דפדף עד הפעולה הרצויה ולחץ  כדי לבחור אותה.  
 בחר :  - להקלטה,  - להשהיית ההקלטה,  
 - לעצירת ההקלטה,  - להרצה קדימה,   
 - להרצה אחורה או  - להשמעת קובץ צליל פתוח.

← **הערה:** לא ניתן להשתמש ביישום Recorder  
 כששיחת נתונים או כשחיבור GPRS פעילים.

# 13. Services (XHTML) – שירותים



## צעדים בסיסיים לגישה

- שמור את ההגדרות הדרושות כדי לגשת לשירות האינטרנט שאתה רוצה להשתמש בו. ראה להלן 'הגדרת קונסולת המשחקים לשירות הדפדפן'.
- התחבר לשירות. ראה עמוד 104.
- התחל לדפדף בדפי האינטרנט. ראה עמוד 105.
- נתק את החיבור לשירות. ראה עמוד 108.


## הגדרת קונסולת המשחקים לשירות הדפדפן

### קבלת הגדרות בהודעה חכמה

תוכל לקבל הגדרות שירותים בהודעת טקסט מיוחדת (הקרויה גם הודעה חכמה) ממפעיל הרשת או מספק השירות שמציע את השירות. ראה 'קבלת הודעות חכמות' בעמוד 78. למידע נוסף, פנה אל מפעיל הרשת או אל ספק השירות. לחילופין, התחבר לאתר האינטרנט של Nokia.com (בכתובת [www.club.nokia.com](http://www.club.nokia.com)).

**טיפ!** הגדרות עשויות להיות זמינות, לדוגמה, באתר האינטרנט של מפעיל הרשת או של ספק השירות.

**הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או לחוות סכנה.

בחר **Menu ← Media ← Services**, או לחץ והחזק את המקש  במצב המתנה.

ספקי שירותים שונים באינטרנט מציעים דפים שתוכננו במיוחד למכשירים סלולריים ומספקים שירותים כגון חדשות, דיווחי מזג אוויר, בנקאות, נסיעות, בידור ומשחקים. בעזרת דפדפן ה-XHTML תוכל להציג שירותים אלה כדפי WAP, שנכתבו בשפת WML (Wireless Markup Language), דפי XHTML שנכתבו בשפת XHTML או שילוב של השניים.

**מילון מונחים:** דפדפן ה-XHTML תומך בדפים שכתבו בשפת XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) ו-WML (Wireless Markup Language - Up Language).

**הערה:** למידע על זמינותם של שירותים ולבירור מחירים ותעריפים פנה למפעיל הרשת ו/או לספק השירות. אצל ספקי שירותים אלה תוכל לקבל גם את הוראות השימוש בשירותים המוצעים על ידם.

## הקשה ידנית של ההגדרות

פעל על פי ההגדרות שניתנו לך על ידי ספק השירות.

1. בחר **Settings** ← **Connection settings**.  
ראה *Access points*, והקש את ההגדרות עבור נקודת גישה.  
ראה *Connection settings* (הגדרות חיבור) בעמוד 41.
2. בחר **Services** ← **Options** ← **Add bookmark** (הוספת סימנייה). הקש שם לסימנייה ואת כתובת דף הדפדפן שהוגדר עבור נקודת הגישה הנוכחית.



## התחברות

לאחר ששמרת את כל הגדרות החיבור הדרושות, תוכל לגשת לדפי דפדפן.

ישנן שלוש דרכי גישה לדפי דפדפן:

- בחר את דף הבית (הי) של ספק השירות שלך.
- בחר סימנייה מהחלק Bookmarks.
- לחץ על המקשים  כדי להתחיל

עד  כדי להתחיל להקיש את הכתובת של שירות דפדפן. השדה Go to בחלק התחתון של הצג יופעל ותוכל להמשיך להקיש בו את הכתובת.


 **טיפ!** כדי לגשת לחלק Bookmarks במהלך דפדוף, לחץ והחזק את המקש . לחזרה




לחלון הדפדפן בחר **Options** ← *Back to page*.


לאחר בחירת הדף או הקשת הכתובת, לחץ  כדי להתחיל להוריד את הדף. ראה גם 'מחווני חיבור נתונים' בעמוד 9.

## אבטחת חיבור

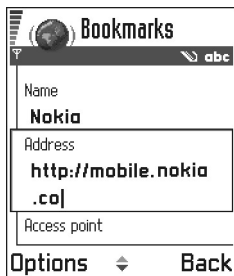
אם מחוון אבטחת המידע  מוצג במהלך חיבור, שידור הנתונים מוצפן בין המכשיר למבואת הדפדפן או לשרת הדפדפן.

 **הערה:** מחוון אבטחת המידע אינו מציין ששידור הנתונים בין המבואה לשרת התוכן (המקום שבו נשמר המשאב המבוקש) אמנם מאובטח.

## הצגת סימניו

 **מילון מונחים:** סימנייה (bookmark) מכילה כתובת אינטרנט (חובה), כותרת סימנייה, נקודת גישה ל-WAP ואם השירות דורש, גם שם משתמש וסיסמה.

 **הערה:** ייתכן שקונסולת המשחקים שברשותך תכיל כמה סימניות מותקנות מראש לאתרים שאינם שייכים ל-Nokia. חברת Nokia אינה אחראית לאתרים אלה ואינה תומכת בהם. אם תבחר לגשת אליהם, עליך לנקוט את אמצעי הזהירות הדרושים בגישה לכל אתר בכל הנוגע לאבטחת מידע או לתכנים.



2. התחל למלא את השדות. עליך להקיש רק את הכתובת. נקודת ברירת המחלל לגישה תוקצה לסימנייה אם לא נבחרה נקודת גישה אחרת. לחץ להוספת תווים מיוחדים, כגון / : ו-@. לחץ למחיקת תווים.
3. בחר **Options** ← **Save** לשמירת הסימנייה.

## שליחת סימניות

- שליחת סימנייה, דפדף עד הסימנייה שברצונך לשלוח ובחר **Options** ← **Send** ← *Via text message*.

## דפדוף

קישורים חדשים בדף הדפדפן מסומנים בקו תחתון בצבע כחול, וקישורים שכבר ביקרת בהם מסומנים בצבע סגול. סביב תמונות שמשמשות כקישורים תוצג מסגרת כחולה.

אפשרויות במהלך דפדוף:

*Open, Service options, Bookmarks, History, View image, Go to URL Address, Save as bookmark, Read service msgs., Disconnect, Reload, Send bookmark, Find, Save page, Clear cache, Show images, Exit* → *Help, Settings, Security, Session, Details*

## אפשרויות בחלון

Bookmarks (כשהבחירה על סימנייה או תיקייה):  
*Send, Back to page, Download, Open, Find bookmark / Go to URL address, Read service msgs, Delete, Edit, Add bookmark / Mark, New folder, Move to folder, Disconnect, Details, Clear cache, Rename, Unmark, Exit* → *Help, Settings, Add to favourites*

בחלון Bookmarks תוכל לראות סימניות שמצביעות על דפי אינטרנט מסוגים שונים. לסימניות יש סימולים שונים:

– דף הבית שהוגדר עבור נקודת הגישה לדפדפן. אם תשתמש בנקודת גישה אחרת לשם דפדוף, דף הבית ישתנה בהתאם.

– הדף האחרון שביקרת בו. כשקונסולת המשחקים מתנתקת מהשירות, הכתובת של הדף האחרון שביקרת בו נשמרת בזיכרון עד שתבקר בדף חדש במהלך החיבור הבא.









– סימנייה שמציגה את הכותרת.

כשאתה מדפדף בסימניות, תוכל לראות את הכתובת של הסימנייה המסומנת בשדה Go to שבתחתית הצג.

## הוספה ידנית של סימניות


1. בחלון Bookmarks בחר **Options** ← **Add bookmark**.

## מקשים ופקודות המשמשים במהלך הדפדוף

- לפתיחת קישור, בחר אותו ולחץ .
- לדפדוף בחלון, השתמש במקש הניווט.
- להקשת אותיות וספרות בכל שדה, לחץ על המקשים  עד  לחץ  לחץ  להוספת תווים מיוחדים, כגון / : @-ו. לחץ  למחיקת תווים.
- לחזרה לך הקודם במהלך הדפדוף, לחץ **Back**. אם **Back** אינו זמין, בחר **Options** ← **History** (היסטוריה) להצגת רשימה כרונולוגית של הדפים שביקרת בהם במהלך סבב דפדוף. רשימת ההיסטוריה תנוקה בכל פעם שסבב נסגר.
- לסימון תיבות ולבחירה, לחץ .
- לאחזור התוכן העדכני ביותר מהשרת, בחר **Options** ← **Reload** (טעינה חוזרת).
- לפתיחת רשימת משנה של פקודות או פעולות עבור דף האינטרנט שפתוח ברגע מסוים, בחר **Options** ← **Service options** (אפשרויות שירות).
- לחץ  כדי להתנתק משירות האינטרנט ולהפסיק לדפדף.

## הצגת הודעות שירות חדשות במהלך הדפדוף

להורדה ולהצגה של הודעות שירות חדשות במהלך הדפדוף:

1. בחר **Options** ← **Read service msgs.** (אפשרות זו תוצג רק אם יש הודעות חדשות).
2. דפדף עד ההודעה הרצויה ולחץ  כדי להוריד ולפתוח אותה.

למידע נוסף לגבי הודעות שירות, ראה 'הודעות שירות' בעמוד 79.

## שמירת סימניות

- לשמירת סימנייה במהלך הדפדוף, בחר **Options** ← **Save as bookmark** (שמירה כסימנייה).
- לשמירת סימנייה שהתקבלה בהודעה חכמה, פתח את ההודעה בתיקייה **Inbox** שביישום **Messaging** ובחר **Options** ← **Save to bookmarks**. ראה גם 'קבלת הודעות חכמות' בעמוד 78.

## הצגת דפים שנשמרו

אם אתה מדפדף בתדירות בדפים שמכילים מידע שאינו משתנה לעתים תכופות, תוכל לשמור אותם ולדפדף בהם במצב לא מקוון.

אפשרויות בחלון Saved

pages : **Delete**, **Reload**, **Back to page**, **Open**,  
**Move to folder**, **Disconnect**, **Read service msgs.**,  
**Clear cache**, **Rename**, **Mark/Unmark**, **New folder**,  
**Exit** - **Help**, **Settings**, **Add to favourites**, **Details**

- לשמירת דף במהלך הדפדוף, בחר **Options** ← **Save page**.

## הורדה ישירה מדף אינטרנט

להורדה ישירה של פריט מדף אינטרנט:

- דפדף עד הקישור ובחר **Options** ← **Open**.

## רכישת פריט

⏏ **הערה:** הגנות על זכויות יוצרים עלולות למנוע העתקה, שינוי, שליחה או העברה של תמונות, צלצולים ותכנים אחרים.

להורדת הפריט:

- דפדף עד הקישור ובחר **Options** ← **Open**.
- בחר **Buy** (רכישה) אם ברצונך לרכוש את הפריט.

## בדיקת פריט לפני הורדה

תוכל להציג פרטים של כל פריט לפני הורדתו. מידע זה עשוי להכיל מחיר, תיאור קצר וגודל.

⏏ **הערה:** ברר אצל ספק השירות שלך אם הוא מציע שירות זה.

- דפדף עד הקישור ובחר **Options** ← **Open**. המידע לגבי הפריט יוצג בקונסולת המשחקים שברשותך.

דפים שנשמרו מסומנים על ידי הסמל הבא:

⏏ – דף אינטרנט שנשמר.

בחלון הדפים שנשמרו תוכל גם ליצור תיקיות לשמירת דפי האינטרנט ששמרת.

תיקיות מסומנות על ידי הסמל הבא:

📁 – תיקייה שמכילה דפי אינטרנט שמורים.



- לפתיחת החלון  
 Saved pages, לחץ ⏏  
 בחלון Bookmarks.  
 בחלון Saved pages, לחץ ⏏ לפתיחת דף שנשמר.

אם ברצונך ליצור חיבור לשירות אינטרנט ולאחזר שוב את הדף, בחר **Options** ← **Reload**. תוכל גם לארגן את הדפים בתיקיות.

⏏ **הערה:** קונסולת המשחקים תישאר במצב מקוון לאחר שתוריד את הדף.

## הורדה


באמצעות הדפדפן הנייד תוכל להוריד פריטים, כגון צלצולים, תמונות, סמלי מפעיל וקליפי וידאו.

לאחר ההורדה, הפריטים יועברו אל היישומים המתאימים בקונסולת המשחקים. כך, לדוגמה, תמונה שהורדה תישמר ב- **Media** ← **Images**.

- אם ברצונך להמשיך בהורדה, לחץ *Accept*.  
אם ברצונך לבטל את ההורדה, לחץ *Cancel*.





## ניתוק חיבור

- בחר *Options* ← *Disconnect*, או
- לחץ והחזק את המקש  כדי להפסיק לדפדף ולחזור למצב המתנה.

## ריקון זיכרון המטמון


המידע או השירותים שניגשת אליהם נשמרים בזיכרון המטמון של קונסולת המשחקים.

-  **הערה:** אם ניסית לגשת (או ניגשת) למידע חסוי המחייב הקשת סיסמאות (למשל, חשבון הבנק שלך), רוקן את זיכרון המטמון של קונסולת המשחקים לאחר השימוש בו. לניקוי זיכרון המטמון בחר *Options* ← *Clear cache* (ריקון זיכרון מטמון).

 **מילון מונחים:** מטמון (cache) הוא מאגר זיכרון שמשמש לשמירה זמנית של נתונים.

## הגדרות דפדפן

בחר *Options* ← *Settings*:

- *Default access point* (נקודת ברירת מחדל לגישה) – כדי לשנות את נקודת ברירת המחדל לגישה, לחץ  כדי לפתוח רשימה של נקודות גישה זמינות. נקודת ברירת המחדל הנוכחית לגישה תסומן. למידע נוסף ראה *Connection settings* (הגדרות חיבור) בעמוד 41.
- *Show images* (הצגת תמונות) – בחר אם ברצונך להציג תמונות כשאתה מדפדף. אם תבחר *No* תוכל להוריד תמונות במהלך הדפדוף אחר כך על ידי בחירת *Show images* ← *Options*.
- *Text wrapping* (גלישת טקסט) – בחר *Off* אם אינך רוצה שהטקסט בפסקה ייגלל אוטומטית, או בחר *On* אם ברצונך שהטקסט בפסקה ייגלל באופן אוטומטי.
- *Font size* – תוכל לבחור בדפדפן חמישה גדלי טקסט: *Largest, Large, Normal, Small, Smallest*.
- *Default encoding* (ברירת מחדל לקידוד) – כדי להבטיח שהדפדפן יציג את הדפים באופן קריא, בחר את השפה הנכונה מתוך הרשימה.
- *Cookies* – *Reject / Allow* (אפשר / דחייה) – תוכל לאפשר או לבטל קבלה ושליחה של קובצי cookie.
- *First time only / Conf. DTMF sending – Always* (אישור שליחת חיוג צלילי – תמיד / בפעם הראשונה בלבד) – הדפדפן תומך בפונקציות, שתוכל לגשת אליהן במהלך הדפדוף. תוכל לחייג שיחה קולית כשאתה בתוך דף אינטרנט, לשלוח חיוג צלילי (DTMF tones) בזמן שאתה מנהל שיחה קולית ולשמור שם ומספר טלפון מדף אינטרנט ב- *Contacts*. בחר אם ברצונך לאשר לפני שקונסולת המשחקים שולחת חיוג צלילי במהלך שיחה קולית. ראה גם *חיוג צלילי* בעמוד 20.



# 14. Java™ Applications – יישומי Java



- **Status** (מצב) – **Installed** (מותקן), **Running** (פועל) או **Downloaded** (הורד) (מוצג רק בחלון Install),

- **Version** – מספר הגרסה של היישום

- **Supplier** – הספק או היצרן של היישום

- **Size** – גודל קובץ היישום באלפי-בתים (KB)

- **Type** – תיאור קצר של היישום

- **URL** – כתובת לדף מידע באינטרנט

- **Data** – גודל נתוני היישום באלפי-בתים (לדוגמה, שיאים).

- דפדף עד היישום ובחר **Options** ← **Go to URL address** (התחבר לכתובת אינטרנט) כדי ליצור חיבור נתונים ולהציג מידע נוסף לגבי היישום.

- דפדף עד היישום ובחר **Options** ← **Update** (עדכון) כדי ליצור חיבור נתונים ולבדוק אם קיים עדכון זמין ליישום.

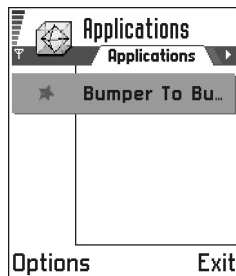
היישומים Applications משתמש בזיכרון משותף. ראה 'זיכרון משותף' בעמוד 15.

**הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

← **Menu** ← **Extras** ← **Applications**

בחלון הראשי של היישום Applications תוכל להפעיל יישומי Java מותקנים או למחוק אותם. בחלון Install תוכל להתקין יישומי Java חדשים (בעלי סיומות הקבצים JAD או JAR).

**הערה:** קונסולת המשחקים שברשותך תומכת ביישומי Java מסוג J2Micro Edition™. אל תוריד יישומי PersonalJava™ לקונסולת המשחקים, כי לא תוכל להתקין אותם.




כשאתה מפעיל את היישום Applications, תוכל לראות בו רשימה של יישומי Java שהותקנו בקונסולת המשחקים.


אפשרויות בחלון הראשי של Applications : **Open**, **Settings**, **View details**, **Remove**, **Go to URL Address**, **Update**, **Help** - **Exit**.

- דפדף עד היישום הרצוי ובחר **Options** ← **View details** כדי להציג:

## התקנת יישום Java

קובצי התקנה ניתן להעביר ממחשב אל קונסולת המשחקים, להוריד במהלך דפדוף או לשלוח בהודעת מולטימדיה, כקובץ מצורף להודעת דואר או דרך Bluetooth. אם אתה משתמש ב- PC Suite for Nokia N-Gage game deck כדי להעביר את הקובץ, שמור אותו בתיקייה c:\nokia\install שבמסוף הנתונים.

 **חשוב:** התקן תוכנה רק ממקורות שמציעים הגנה נאותה נגד וירוסי מחשב ותוכנה מזיקה אחרת.

 **הערה:** בחלון Install תוכל להתקין רק קובצי התקנה של תוכנות Java שסיימוותיהם JAD או JAR.



אפשרויות בחלון Install :

*Exit, Help, Remove, View details, Install*

1. בחלון הראשי של Applications לחץ  לפתיחת החלון Downloaded כדי להציג את חבילות ההתקנה.

2. להתקנת יישום, דפדף עד קובץ התקנה ובחר **Options** ← *Install*

לחילופין, חפש בזיכרון קונסולת המשחקים את קובץ ההתקנה, בחר אותו ולחץ  כדי להתחיל בהתקנה.

 **דוגמה:** אם קיבלת את קובץ ההתקנה כקובץ מצורף להודעת דואר, עבור לתיבת הדואר שלך, פתח את הודעת הדואר, פתח את החלון Attachments, דפדף עד קובץ ההתקנה ולחץ  כדי להתחיל בהתקנה.


3. לחץ **Yes** לאישור ההתקנה.

קובץ ה-JAR דרוש להתקנה. אם הוא חסר, ייתכן שתבקש להורידו. אם לא הוגדרה נקודת גישה עבור Applications תבקש לבחור נקודת גישה. כשאתה מוריד את קובץ ה-JAR, ייתכן שתבקש להקיש שם משתמש וסיסמה כדי לגשת לשרת. פנה לספק או ליצרן של היישום כדי לקבל אותם.


במהלך ההתקנה, קונסולת המשחקים בודקת את שלמות החבילה שברצונך להתקין. היא תציג מידע על הבדיקות שמבוצעות ותאפשר לך לבחור בהמשך ההתקנה או ביטול. לאחר שקונסולת המשחקים בודקת את שלמות חבילת התוכנה, היישום יותקן במכשיר.

4. קונסולת המשחקים תדווח על סיום ההתקנה.

להפעלת יישום ה-Java לאחר ההתקנה, עליך לעבור לחלון הראשי של Applications.

 **טיפ!** כשאתה מדפדף, תוכל להוריד קובץ התקנה ולהתקין אותו מיד. עם זאת, חיבור ה-WAP יישאר פעיל ברקע במהלך ההתקנה.

### פתיחת יישום Java

- דפדף עד יישום רצוי בחלון הראשי של Applications ולחץ  כדי להפעיל אותו.

### הסרת יישום Java

- בחר את היישום הרצוי בחלון הראשי של Applications, ואחר כך בחר **Options** ← *Remove*.

## הגדרות יישומי Java

להגדרת נקודת ברירת מחדל לגישה כדי להוריד רכיבי יישומים חסרים, בחר **Options** ← *Settings* ← *Default access point*. למידע נוסף על יצירת נקודות גישה ראה 'נקודות גישה' בעמוד 43.

בחר יישום וכעת בחר **Options** ← *Settings* ואחר כך בחר :

- *Access point* – בחר נקודת גישה שהיישום ישתמש בה להורדת נתונים נוספים.
- *Network connection* (חיבור רשת) – יישומי Java מסוימים עלולים לדרוש יצירת חיבור נתונים דרך נקודת גישה מסוימת. אם לא נבחרה נקודת גישה, תתבקש לבחור אותה. האפשרויות הן :  
 Allowed (מאופשר) – החיבור ייווצר באופן מיידי, ללא כל התראה.  
 Ask first (אישור מקדמי) – תישאל לפני שהיישום ייצור את החיבור.  
 Not allowed (לא מאופשר) – חיבורים לא יותרו.

# 15. Manager (ניהול) – התקנת יישומים ותוכנה



**הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציות שבתקייה Tools. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

בחר **Menu** ← **Tools** ← **Manager**.

ביישום Manager תוכל להתקין יישומים חדשים וחבילות תוכנה וגם להסיר יישומים מקונסולת המשחקים. תוכל גם לבדוק את מצב הזיכרון.

אפשרויות בחלון הראשי של

היישום Manager: *View certificate*, *View details*, *Memory*, *Send log*, *View log*, *Remove*, *Install*, *Help*, *details* ו- *Exit*.

כשאתה פותח את היישום Manager תוצג רשימה של:

- חבילות תוכנה שנשמרו ביישום Manager,
- יישומים שהותקנו באופן חלקי (מסומנים על ידי ), ו-
- יישומים שהותקנו באופן מלא, שתוכל להסיר (מסומנים על ידי ).

**הערה:** ביישום Manager תוכל להשתמש רק בקבצי התקנת תוכנה למכשירים שהסיומת שלהם SIS.

- דפדף עד קובץ התקנה כלשהו ובחר **Options** → *View details* להצגת הפרטים הבאים לגבי חבילת התוכנה: *Name* (שם), *Version* (גרסה), *Type* (סוג), *Size* (גודל), *Supplier* (ספק) ו- *Status* (מצב).

- דפדף עד חבילת תוכנה רצויה ובחר **Options** → *View certificate* (הצגת תעודה) להצגת פרטי התעודה המוסמכת של חבילת תוכנה. ראה *Certif. management* (ניהול תעודות) בעמוד 48.


**חשוב:** התקן תוכנה רק ממקורות שמציעים הגנה נאותה נגד וירוסי מחשב ותוכנה מזיקה אחרת.


אל תתקין יישום, אם Manager מציג אזהרת אבטחה במהלך ההתקנה.


**טיפ!** להתקנת יישומי Java™ (בעלי הסיומת JAD או JAR) עבור ל-Applications. למידע נוסף ראה *Applications* (Java™) – יישומי Java בעמוד 109.

## התקנת תוכנה

תוכל להתקין יישומים שנועדו במיוחד לשימוש בקונסולת המשחקים Nokia N-Gage, או יישומים שמתאימים למערכת ההפעלה Symbian. חבילת תוכנה היא בדרך כלל קובץ דחוס אחד גדול, שמכיל קובצי רכיבים רבים.


 **הערה:** אם אתה מתקין תוכנה שלא נועדה במיוחד לשימוש בקונסולת המשחקים Nokia N-Gage, ייתכן שתפעל, אך תיראה שונה מהיישומים הרגילים שנועדו לקונסולת המשחקים Nokia N-Gage.

 **חשוב:** אם אתה מתקין קובץ שמכיל עדכון או תיקון ליישום קיים, תוכל לשחזר רק את היישום המקורי אם ברשותך קובץ ההתקנה המקורי או עותק גיבוי שלם של חבילת התוכנה שהוסרה. לשחזור היישום המקורי, הסר תחילה את היישום ואחר כך התקן שוב את היישום מקובץ ההתקנה המקורי, או מעותק הגיבוי.

 **טיפ!** בחר **Options** ← **View log** כדי לראות אילו חבילות תוכנה הותקנו או הוסרו ומתי.


1. חבילות התקנה ניתן להעביר ממחשב אל קונסולת המשחקים, להוריד במהלך דפדוף או לשלוח בהודעת מולטימדיה, כקובץ מצורף להודעת דואר או דרך Bluetooth. אם אתה משתמש ב- PC Suite for Nokia N-Gage כדי להעביר את הקובץ, שמור אותו בתיקייה **c:\nokia\install** בקונסולת המשחקים.

2. תוכל להעביר חבילות התקנה לקונסולת המשחקים שלך ממחשב תואם דרך כבל ה-USB המצורף (USB Mini-B Cable) מדגם DKE-2. אם אתה משתמש ב-Windows Explorer (סייר Windows) להעברת הקובץ מהתקליטור אל קונסולת המשחקים Nokia N-Gage, שמור אותו בכרטיס הזיכרון (local disk, דיסק מקומי).

3. הפעל את היישום Manager, דפדף עד חבילת התוכנה הרצויה ובחר **Options** ← **Install** כדי להתחיל בהתקנה. לחילופין, חפש בזיכרון קונסולת המשחקים את קובץ ההתקנה, בחר אותו ולחץ  כדי להתחיל בהתקנה.

 **דוגמה:** אם קיבלת את קובץ ההתקנה כקובץ מצורף להודעת דואר, היכנס לתיבת הדואר שלך, פתח את הודעת הדואר, פתח את החלון Attachments, דפדף עד קובץ ההתקנה ולחץ  כדי להתחיל בהתקנה.


במהלך ההתקנה, קונסולת המשחקים בודקת את שלמות החבילה שברצונך להתקין. קונסולת המשחקים תציג מידע לגבי הבדיקות שמבוצעות ותאפשר לך לבחור אם להמשיך בהתקנה או לבטל אותה. לאחר שקונסולת המשחקים בודקת את שלמות חבילת התוכנה, היישום יותקן במכשיר.

 **טיפ!** לשליחת רישום ההתקנה שלך למרכז התמיכה כדי שיבדוק מה הותקן או הוסר, בחר **Options** ← **Send log** ← **Via text message** או **Via e-mail** (וזמינה רק אם הגדרות הדואר הנכונות נקבעו זה מכבר).

## הסרת תוכנה

1. להסרת חבילת תוכנה, דפדף עד חבילת התוכנה המבוקשת ובחר **Options** ← **Remove**.

2. לחץ **Yes** לאישור ההסרה.

 **חשוב:** אם אתה מסיר תוכנה, תוכל להתקין אותה שוב רק אם ברשותך חבילת התוכנה המקורית, או גיבוי מלא של חבילת התוכנה שהוסרה. אם תסיר חבילת תוכנה, ייתכן שלא תוכל יותר לפתוח מסמכים שנוצרו בעזרתה. אם חבילת תוכנה אחרת תלויה

בחבילת התוכנה שהסרת, חבילת התוכנה האחרת עלולה להפסיק לפעול. לפרטים עיין בתיעוד של חבילת התוכנה המותקנת.

## הצגת מצב הזיכרון

- לפתיחת חלון הזיכרון, בחר **Options** ← *Memory details*.

 **הערה:** אם בקונסולת המשחקים שלך מותקן

כרטיס זיכרון, תוכל לבחור מבין שתי תצוגות זיכרון, האחת היא של קונסולת המשחקים (Device Memory), והשנייה – של כרטיס הזיכרון (Memory Card). אם בקונסולת המשחקים שלך לא מותקן כרטיס זיכרון, יוצג רק החלון Device memory.

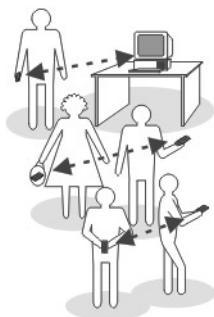
כשאתה פותח אחד מחלונות הזיכרון, קונסולת המשחקים מחשבת את כמות הזיכרון הפנוי לשמירת נתונים ולהתקנת תוכנה חדשה. בחלונות הזיכרון תוכל להציג את צריכת הזיכרון של קבוצות הנתונים השונות: *Calendar*, *Messages*, *Images*, *Contacts*, *Documents* (מסמכים), *Sound files*, *Video clips*, *Applications*, *Mem. in use* (זיכרון בשימוש) ו- *Free memory* (זיכרון פנוי).

💡 **טיפ!** אם זיכרון קונסולת המשחקים הולך ומתמלא, מחק כמה מסמכים או העבר אותם לכרטיס הזיכרון. עיין גם בפרק 'פתרון בעיות' בעמוד 123.

# 16. Connectivity (קישוריות)

**טיפ!** תוכל גם לשחק קונסולה מול קונסולה דרך Bluetooth.

Bluetooth מאפשר חיבורים אלחוטיים חסכוניים בין מכשירים אלקטרוניים שנמצאים במרחק של עד 10 מטרים. חיבור Bluetooth עשוי לשמש למשחק, שליחת תמונות, קליפי וידיאו, טקסטים, כרטיסי ביקור, הערות יומן, או כדי להתחבר באופן אלחוטי למכשירים תואמים שתומכים ב-Bluetooth, כגון מחשבים.



מכשירי Bluetooth מתקשרים באמצעות גלי רדיו ולכן, קונסולת המשחקים שלך ומכשיר ה-Bluetooth האחר אינם חייבים להיות מוצבים זה מול זה בקו ראייה.

שני המכשירים חייבים להיות במרחק של עד 10 מטרים זה מזה בלבד, למרות שניתכנה הפרעות לחיבור מעצמים חוסמים (קירות, לדוגמה) או ממכשירים אלקטרוניים אחרים.

**הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציות שבתקייה **Tools**. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

בחר **Menu** ← **Tools** ← **Bluetooth**.

תוכל להעביר נתונים מקונסולת המשחקים אל מכשיר תואם אחר (לדוגמה, טלפון או מחשב) דרך Bluetooth.



## חיבור Bluetooth

**הערה:** קונסולת המשחקים Nokia N-Gage תואם ל-Bluetooth Specification 1.1. עם זאת, יכולתו לתקשר עם מוצרים אחרים שתומכים בטכנולוגיית Bluetooth אינה מובטחת, ותלויה בתאימות. למידע נוסף על התאימות בין מכשירי Bluetooth, עיין במידע למשתמש של המוצר או ברר אצל היצרן.

תוכל לשחק משחקים לשני שחקנים או יותר דרך חיבור Bluetooth, עם חברים שברשותם קונסולת משחקים זהה או מכשיר תואם אחר. ראה 'משחקים' בעמוד 28. תוכל להשתמש ב-Bluetooth בפרופיל Offline. בפרופיל זה המכשיר אינו יוזם או מקבל שיחות טלפון סלולריות. ראה 'פרופיל Offline' בעמוד 91.


## הגדרות Bluetooth

לשינוי הגדרות ה-Bluetooth, דפדף עד ההגדרה שברצונך לשנות ולחץ .




- **Bluetooth** – בחר *On* אם ברצונך להשתמש ב-Bluetooth. אם תבחר *Off*, כל חיבורי ה-Bluetooth הפעילים ינותקו ולא תוכל להשתמש ב-Bluetooth לשליחה או לקבלה של נתונים.

- **My device's visibility** (הצגת המכשיר שלי) – אם תבחר *Shown to all* מכשירי Bluetooth אחרים יוכלו לאתר את קונסולת המשחקים שלך במהלך חיפוש מכשירים. אם תבחר *Hidden* מכשירי Bluetooth אחרים לא יוכלו לאתר את קונסולת המשחקים שלך במהלך חיפוש מכשירים.

 **הערה:** תוכל להפעיל חיבור Bluetooth אחד בלבד בכל רגע נתון.

- **My Bluetooth name** (שם ה-Bluetooth שלי) – קבע שם Bluetooth לקונסולת המשחקים. לאחר הפעלת Bluetooth ושינוי *My device's visibility* ל- *Shown to all* משתמשים במכשירי Bluetooth אחרים יוכלו לראות שם זה.

 **טיפ!** בזמן חיפוש מכשירים, מכשירי Bluetooth מסוימים עשויים להציג רק את כתובות ה-Bluetooth הייחודיות (כתובות מכשירים, device addresses).

השימוש ב-Bluetooth צורך חשמל מהסוללה ולכן, זמן ההפעלה של קונסולת המשחקים יתקצר. זכור זאת כשאתה מבצע פעולות אחרות בקונסולת המשחקים.

תיתכנה הגבלות על שימוש במכשירי Bluetooth. תוכל לברר זאת אצל הרשויות המקומיות.

## הפעלת ראשונה של היישום Bluetooth

- כשאתה מפעיל בפעם הראשונה את היישום Bluetooth תתבקש להקיש שם לקונסולת המשחקים.
- הקש שם (עד 30 אותיות), או השתמש בשם ברירת המחדל 'Nokia N-Gage game deck'. אם תשלח נתונים דרך Bluetooth בטרם קבעת שם ייחודי לקונסולת המשחקים, המכשיר ישתמש בשם ברירת המחדל.



יוצג הסמל

**הערה:** אם חיפשת כבר מכשירי Bluetooth,

תוצג תחילה רשימה של המכשירים שנמצאו זה מכבר. כדי להתחיל חיפוש חדש בחר **More devices** (מכשירים נוספים). אם תכבה את קונסולת המשחקים, רשימת המכשירים תימחק ותצטרך להפעיל שוב את חיפוש המכשירים לפני שתוכל לשלוח נתונים.

- לעצירת החיפוש, לחץ **Stop**. רשימת המכשירים תוקפא ותוכל להתחיל ליצור חיבור לאחד מהמכשירים שכבר אותרו.

4. דפדף עד המכשיר שברצונך להתחבר אליו ולחץ **Select**. הפריט שאתה שולח יועתק לתיקייה **Outbox**, וההודעה **Connecting** תוצג.

5. **Pairing** (שיוך) – אם לא נדרש על ידי המכשיר האחר, ראה שלב 6.

- אם המכשיר האחר מחייב שיוך לפני שניתן יהיה לשדר נתונים, יישמע צפצוף ותתבקש להקיש סיסמה.
- צור סיסמה בעצמך (1 עד 16 תווים, ספרות) וסכם עם בעל מכשיר ה-Bluetooth האחר שישתמש באותה הסיסמה. סיסמה זו תשמש אתכם פעם אחת בלבד, כך שאינך צריך לזכור אותה.
- לאחר השיוך, המכשיר יישמר בחלון **Paired devices** (מכשירים משויכים).

**מילון מונחים:** שיוך (pairing) פירושו אימות (authentication). המשתמשים של מכשירים שתומכים ב-Bluetooth אמורים להסכים על סיסמה כלשהי ולהקיש את אותה הסיסמה בשני

כדי לברר מהי כתובת ה-Bluetooth הייחודית של קונסולת המשחקים שלך, הקש את הקוד **#2820\*** במצב המתנה.

## שליחת נתונים דרך Bluetooth

**הערה:** תוכל להפעיל חיבור Bluetooth אחד בלבד בכל רגע נתון.



1. פתח את היישום שבו שמור הפריט שברצונך לשלוח. לדוגמה, כדי לשלוח תמונה למכשיר תואם אחר פתח את היישום **Video Player**.

2. דפדף עד הפריט שברצונך לשלוח (לדוגמה, תמונה), ובחר **Options** ← **Send** ← **Via Bluetooth**.

**טיפ!** לשליחת טקסט דרך Bluetooth (במקום דרך הודעות טקסט), עבור ל- **Notes**, כתוב את הטקסט ואחר כך בחר **Options** ← **Send** ← **Via Bluetooth**.

3. קונסולת המשחקים תתחיל לחפש מכשירים שנמצאים בטווח הקליטה של Bluetooth. מכשירים שתומכים ב-Bluetooth ונמצאים בטווח הקליטה, יתחילו להופיע על הצג בזה אחר זה. תוכל לראות סמל מכשיר, את שם ה-Bluetooth של המכשיר, את סוג המכשיר או שם קצר. ליד מכשירים משויכים




❖ ברשימת תוצאות החיפוש. בחלון הראשי של היישום Bluetooth לחץ  כדי לפתוח רשימה של מכשירים משויכים .

אפשרויות בחלון המכשירים המשויכים: *Disconnect / Connect, New paired device, Set as, Delete all, Delete, Assign short name, Help, Set as unauthorized / authorized* ו- *Exit*.

### שיוך עם מכשיר

1. בחר **Options** ← *New paired device* (מכשיר משויך חדש) בחלון Paired devices. קונסולת המשחקים תתחיל לחפש מכשירים שנמצאים בטווח הקליטה של Bluetooth. לחילופין, אם כבר חיפשת מכשירי Bluetooth, רשימה של המכשירים שכבר נמצאו תוצג תחילה. להתחלת חיפוש חדש, בחר **More devices**.
2. דפדף עד המכשיר שברצונך לשייך אותו עם קונסולת המשחקים, ולחץ **Select**.
3. החלף סיסמאות, ראה שלב 5 (Pairing) בסעיף הקודם. המכשיר יתווסף לרשימה Paired devices.

### ביטול שיוך

- בחלון Paired devices, דפדף עד המכשיר שאת השיוך שלו ברצונך לבטל, ולחץ . לחילופין, בחר **Options** ← *Delete*. המכשיר יימחק מהרשימה Paired devices והשיוך שלו יבוטל.
  - אם ברצונך לבטל את כל השיוכים, בחר **Options** ← *Delete all* (מחיקת כל השיוכים).
- ⏏ **הערה:** אם אתה מחובר כעת למכשיר ומוחק את השיוך אליו, השיוך יימחק מיד, אולם החיבור יישאר





המכשירים כדי לשייך אותם. למכשירים שאינם כוללים ממשק משתמש יש סיסמה שנקבעה על ידי היצרן.

6. לאחר יצירת חיבור מוצלח תוצג ההודעה *Sending data* (שולח נתונים).




⏏ **הערה:** נתונים שהתקבלו דרך Bluetooth תוכל למצוא בתיקייה Inbox שביישום Messaging. למידע נוסף ראה עמוד 76.

⏏ **הערה:** אם השליחה נכשלת ההודעה או הנתונים יימחקו. התיקייה Drafts ביישום Messaging אינה שומרת הודעות שנשלחו דרך Bluetooth.

### סמלים עבור התקני Bluetooth שונים:

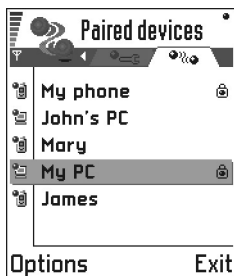
Computer –   
Phone –   
Other –   
Unknown – 

### בדיקת מצב חיבור ה-Bluetooth

- כשמוצג הסמל  במצב המתנה, הפונקציה Bluetooth פעילה.
- כשהסמל  מבהב, קונסולת המשחקים מנסה להתחבר למכשיר האחר.
- כשהסמל  מוצג באופן רציף, חיבור ה-Bluetooth פעיל.

### החלון Paired devices (מכשירים משויכים)

שיוך אל מכשיר כלשהו מקל ומזרז חיפוש מכשירים. מכשירים משויכים קל יותר לזהות ויש להם סימון



**Authorised** – חיבורים בין קונסולת המשחקים למכשיר יוכלו להיווצר מבלי ידיעתך וללא אישור מיוחד לשם כך. השתמש במצב זה למכשירים שלך (לדוגמה, המחשב שלך), או למכשירים ששייכים למי שאתה בוטח בו. הסמל יוצג ליד מכשירים מאושרים בחלון Paired devices.

- בחלון Paired devices דפדף עד המכשיר הרצוי ובחר **Options** ← *Set as unauthorised / Set as authorised* (קביעה כלא מורשה / קביעה כמורשה).

## קבלת נתונים דרך Bluetooth

כשאתה מקבל נתונים דרך Bluetooth, יישמע צפצוף ותישאל אם ברצונך לאשר את הודעת ה-Bluetooth. אם תאשר את ההודעה, יוצג הסמל והפריט יועבר לתיקייה Inbox שביישום Messaging. הודעות Bluetooth מצוינות על ידי . למידע נוסף ראה עמוד 76.

## ניתוק Bluetooth

חיבור Bluetooth יתנתק באופן אוטומטי לאחר שליחה או קבלה של נתונים.

פעיל.

## הקצאת שמות קצרים למכשירים משויכים

תוכל לקבוע שם קצר (כינוי) שיסייע לך לזהות מכשיר מסוים. שם זה נשמר בזיכרון קונסולת המשחקים, והמשתמשים במכשירי Bluetooth אחרים לא יוכלו לראותו.

- להקצאת שם קצר, דפדף עד המכשיר הרצוי ובחר **Options** ← *Assign short name* (הקצאת שם קצר). הקש את השם הקצר ולחץ **OK**.

**דוגמה:** הענק שם קצר להתקן ה-Bluetooth של חברך או למחשב שלך, כך שתוכל לזהותו ביתר קלות.

**הערה:** בחר שם שקל לזכור ולזהות. מאוחר יותר, כשתחפש מכשירים (או כשמכשיר כלשהו יבקש ליצור חיבור עם קונסולת המשחקים שברשותך), השם שבחרת ישמש לזיהוי אותו מכשיר.

## הגדרת מכשיר להרשאה או לביטול הרשאה

לאחר שיוך קונסולת המשחקים שברשותך עם מכשיר אחר, תוכל לקבוע שהמכשיר יהיה מורשה (authorised) או לא מורשה (unauthorised).

**Unauthorised** (ברירת מחזל) – בקשות חיבור מהמכשיר תחייבנה אישור מחדש בכל פעם.



## שימוש בקונסולת המשחקים כממודם כדי להתחבר לאינטרנט או לשלוח/לקבל פקסים

תוכל למצוא הוראות התקנה מפורטות תחת **Quick Guide for Nokia Modem Options** (מדריך מהיר לאפשרויות מודם של Nokia) בתקליטור שצורף לקונסולת המשחקים.



## Sync – סנכרון מרוחק

**הערה:** קונסולת המשחקים שלך חייבת לפעול כדי שתוכל להשתמש בפונקציה זו. אין להפעיל את קונסולת המשחקים כשהשימוש במכשיר סלולרי אסור, או כשהשימוש בו עלול לחולל הפרעות או להוות סכנה.

היישום Sync (סנכרון) מאפשר לסנכרן את היומן ואת אנשי הקשר שבקונסולת המשחקים עם יישומי יומן ופנקסי כתובות שונים במחשב תואם או באינטרנט. הסנכרון מתבצע דרך שיחת נתונים GSM, או דרך חיבור נתוני מנות. יישום הסנכרון משתמש בטכנולוגיית SyncML לסנכרון. למידע על תאימות ב-SyncML, פנה לספק של יישום היומן או פנקס הכתובות שברצונך לסנכרן עמו את הנתונים מקונסולת המשחקים.

אפשרויות בחלון הראשי של

היישום Sync : *Synchronise*, *New sync profile*,  
*Exit*, *Help*, *View log*, *Delete*, *Edit sync profile*.

## חיבור קונסולת המשחקים למחשב

למידע נוסף על ההתחברות למחשב תואם דרך Bluetooth, ועל ההתקנה של PC Suite for Nokia N-Gage, עיין ב- **PC Suite Installation Guide** (מדריך התקנה ל- PC Suite) שבסעיף 'Software' (תוכנה) בתקליטור המצורף לאריזת המכשיר. למידע נוסף על השימוש ב- PC Suite for Nokia N-Gage עיין **בעזרה המקוונת (online help)** של PC Suite.

**הערה:** התוכנה PC Suite אינה פועלת באמצעות כבל ה-USB ולכן עליך להשתמש ב-Bluetooth בלבד.

**הערה:** התוכנה Nokia Audio Manager אינה פועלת באמצעות Bluetooth, ולכן השתמש ב-USB בלבד.

## שימוש בתקליטור

התקליטור אמור להיות מופעל באופן אוטומטי לאחר שיוכנס לתוך כונן התקליטורים של המחשב. אם התקליטור לא הופעל באופן אוטומטי, פעל כך :

1. לחץ על הלחצן **Start (התחל)** ב-Windows, וברחר Programs (תוכניות) ← Windows Explorer (סייר Windows).  
בכונן התקליטורים אתר את הקובץ **Nokia N-Gage.exe**, ולחץ עליו לחיצה כפולה. ממשק התקליטור ייפתח.
2. תוכל למצוא את PC Suite for Nokia N-Gage תחת הסעיף 'Software'. לחץ לחיצה כפולה על 'PC Suite for Nokia N-Gage'. אשף ההתקנה ינחה אותך בתהליך ההתקנה.

## יצירת פרופיל סנכרון חדש



**מילון מונחים:** פרופיל סנכרון (synchronisation profile) הוא ההגדרות עבור השרת המרוחק. תוכל ליצור כמה פרופילים אם עליך לסנכרן את נתונים עם כמה שרתים או יישומים.

1. אם לא הוגדרו פרופילים, תתבקש ליצור פרופיל חדש. בחר **Yes**. ליצירת פרופיל חדש נוסף לפרופילים הקיימים, בחר **Options** ← **New sync profile** (פרופיל סנכרון חדש). בחר אם ברצונך להשתמש בערכי ברירת המחדל, או להעתיק את הערכים מפרופיל קיים ולהשתמש בהם כבסיס לפרופיל החדש.

2. הגדר:

**Sync profile name** (שם פרופיל סנכרון) – הקש שם בעל משמעות לפרופיל.

**Bearer type / Host address / Port / HTTP authentication** (סוג ערוץ / כתובת מארח / מבואה / אימות HTTP) – פנה לספק השירות שלך או למנהל המערכת לקבלת הערכים הנכונים.

**Access point** – בחר נקודת גישה שברצונך להשתמש בה לחיבור הנתונים. למידע נוסף ראה '**Connection settings** (הגדרות חיבור)' בעמוד 41.

**User name** – זיהוי המשתמש שלך עבור שרת הסנכרון. פנה לספק השירות שלך או למנהל המערכת לקבלת זיהוי המשתמש הנכון.

**Password** – הקש את הסיסמה שלך. פנה לספק השירות שלך או למנהל המערכת לקבלת הסיסמה הנכונה.

**Calendar** – בחר **Yes** אם ברצונך לסנכרן את היומן.

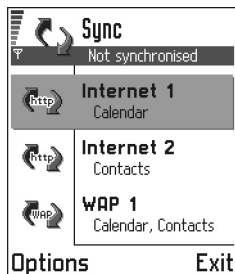
**Remote calendar** (יומן מרוחק) – הקש נתיב תקף ליומן המרוחק בשרת. ערך זה חייב להיות מוגדר אם ההגדרה הקודמת ל-**Calendar** נקבעה ל-**Yes**.

**Contacts** – בחר **Yes** אם ברצונך לסנכרן את אנשי הקשר. **Remote contacts** (אנשי קשר מרוחקים) – הקש נתיב תקף לפנקס הכתובות המרוחק בשרת. ערך זה חייב להיות מוגדר אם ההגדרה הקודמת ל-**Contacts** נקבעה ל-**Yes**.

3. לחץ **Done** לשמירת ההגדרות.

## סנכרון נתונים

בחלון הראשי של היישום Sync תוכל לראות את הפרופילים השונים. תוכל לראות גם באיזה פרוטוקול משתמש הפרופיל: **http** או **WAP**, ואיזה סוג של נתונים יסונכרו: **Calendar, Contacts** או שניהם.



1. בחלון הראשי דפדף עד פרופיל רצוי ובחר

**Options** ← **Synchronise**

(סנכרון). מצב הסנכרון יוצג

בתחתית המסך. לביטול הסנכרון לפני שהסתיים, לחץ **Cancel**.

2. כשהסנכרון יסתיים תוצג הודעה.

- לאחר סיום הסנכרון, לחץ **View log**, או בחר **Options ← View log** (הצגת רישום), לפתיחת קובץ רישום שמציג את מצב הסנכרון (*Complete* [מלא] או *Incomplete* [חלקי]), כמה רשומות יומן או אנשי קשר נוספו, עודכנו, נמחקו או לא סונכרנו בקונסולת המשחקים או בשרת.

# 17. פתרון בעיות

## זיכרון מתמלא

כשהודעות הבאות מוצגות, זיכרון קונסולת המשחקים מתמלא ועליך להתחיל למחוק נתונים: *Not enough memory to perform operation. Delete some data first* (אין מספיק זיכרון לביצוע הפעולה. מחק נתונים תחילה) או *Memory low. Delete some data* (הזיכרון מתמלא. מחק נתונים). כדי לברר איזה נתונים נשמרו וכמה זיכרון צורכות קבוצות הנתונים השונות, בחר **Tools** ← **Manager**, ואחר כך בחר **Options** ← **Memory details**.

**תוכל למחוק את הפריטים הבאים מעת לעת, כדי להימנע מחסימת זיכרון:**

- הודעות מהתיקיות Drafts, Inbox ו-Sent ביישום Messaging
- הודעות דואר שאוחזרו מזיכרון קונסולת המשחקים,
- דפי דפדפן שנשמרו
- תמונות ביישום Images

אם ברצונך למחוק מידע אנשי קשר, הערות יומן, מוני שיחות, מוני עלויות שיחות, תוצאות משחקים או כל סוג אחר של נתונים, הפעל את היישום המתאים כדי למחוק נתונים אלה.

בעת מחיקת פריטים רבים עלולה להופיע אחת מהודעות אלו: *Not enough memory to perform operation. Delete some data first* (אין די זיכרון לביצוע הפעולה, מחק נתונים תחילה), או *Memory low. Delete some data* (אין זיכרון פנוי. מחק נתונים). במקרה זה, מחק את הפריטים בזה אחר זה (התחל בפריט הקטן ביותר).

**מחיקת זיכרון היומן** – למחיקת יותר מאירוע אחד בבת אחת עבור לתצוגה חודשית (Month view) ובחר **Options** ← **Delete entry**

- **Before date** (לפני התאריך) – למחיקת כל הערות היומן שלפני תאריך מסוים. הקש את התאריך שברצונך למחוק את כל הערות היומן שלפניו.
- **All entries** (כל הרשומות) – למחיקת כל הערות היומן.

**מחיקת מידע רישום** – למחיקת כל תכולת ה- למחיקת כל רשימות התוכן, שיחות רשומות אחרונות, ודווח העברת הודעות לצמיתות, בחר **Option** ← **Clear log** או בחר **Settings** ← **Log duration** (משך רישום) ← **No log** (ללא רישום).

## דרכים שונות לשמירת נתונים:

- היעזר ב- PC Suite for Nokia N-Gage להערכת חלק מהמידע למחשב, ראה עמוד 120.
- שלח תמונות לתא הדואר שלך ואחר כך שמור את התמונות במחשב.
- שלח נתונים דרך Bluetooth למכשיר תואם אחר.

## שאלות ותשובות

## צג קונסולת המשחקים

- **שאלה:** מדוע חסרות נקודות על הצג, או שמופיעות נקודות נטולות-צבע או בהירות בכל פעם שאני מפעיל את קונסולת המשחקים?
- **תשובה:** זהו מאפיין טבעי של צג מטריצה אקטיבית. צג קונסולת המשחקים מכילה כמה רכיבי מיתוג לבקרת הפיקסלים. מספר קטן של נקודות חסרות, נטולות-צבע או בהירות עלולות להופיע על המסך.

## Bluetooth

- **שאלה:** מדוע איני מצליח לנתק חיבור Bluetooth?
- **תשובה:** אם מכשיר אחר נמצא בתהליך של שיוך עם קונסולת המשחקים שלך, אולם אינו שולח נתונים ומשאיר את החיבור פתוח, הדרך היחידה לנתק אותו היא לבטל את קישור ה-Bluetooth לגמרי. הפעל את היישום Bluetooth ובחר Bluetooth ← Off.
- **שאלה:** מדוע איני מצליח לאתר את המכשיר תומך ה-Bluetooth של חברי?
- **תשובה:** בדוק שבשני המכשירים הופעל חיבור ה-Bluetooth.
- ודא שהמרחק בין שני המכשירים אינו עולה על 10 מטרים ושלא מוצבים קירות או עצמים חוסמים אחרים ביניהם.
- ודא שהמכשיר האחר אינו במצב 'Hidden' (מוסתר).

## הודעות מולטימדיה

- **שאלה:** קונסולת המשחקים מודיעה שאינה מקבלת הודעת מולטימדיה מכיון שהזיכרון מלא. מה לעשות?

**תשובה:** כמות הזיכרון הנדרשת מצוינת בהודעת

השגיאה: *Not enough memory to retrieve message. Delete some data first* (אין מספיק זיכרון לאחזור ההודעה. מחק נתונים תחילה). כדי לראות איזה נתונים שמורים וכמה זיכרון צורכות קבוצות הנתונים השונות, בחר **Tools** ← **Manager**, ואחר כך בחר **Options** ← **Memory details**. לאחר פינוי זיכרון, מוקד הודעות המולטימדיה ינסה לשלוח את הודעות המולטימדיה שוב באופן אוטומטי.

- **שאלה:** מוצגת ההודעה *Unable to retrieve multimedia message. Network connection already in use* (לא ניתן לאחזור הודעת מולטימדיה. חיבור הרשת כבר בשימוש). מה עלי לעשות?

**תשובה:** נתק את כל חיבורי הנתונים הפעילים. לא ניתן לקבל הודעות מולטימדיה אם חיבור נתונים אחר, שמשמש בכתובת מבואה אחרת, פעיל עבור דפדפן או שליחת דואר.

- **שאלה:** קונסולת המשחקים מפעילה חיבור נתונים שוב ושוב. ההודעות *Retrieving message* (מאחזר הודעה) או *Trying to retrieve message again* (מנסה לאחזר הודעה שוב) מוצגות למשך זמן קצר. מה קורה? כיצד אוכל לנתק את חיבור הנתונים?

**תשובה:** קונסולת המשחקים מנסה לאחזר הודעת מולטימדיה ממוקד הודעות המולטימדיה. ודא שההגדרות להודעות מולטימדיה הוזנו כהלכה ואין שגיאות במספרי טלפון או בכתובות. בחר **Messaging Options** ← **Settings** ← **Multimedia message** ואחר כך



במידת הצורך, מחק כמה רצועות מוזיקה מכרטיס הזיכרון.

## Games

- **שאלה:** מדוע איני מצליח להפעיל את המשחק שנבחר?  
**תשובה:** ודא שהתקנת את כרטיס הזיכרון המתאים למשחק שנבחר.

## Messaging

- **שאלה:** מדוע איני מצליח לבחור איש קשר?  
**תשובה:** אם אינך מצליח לבחור איש קשר בספריית ה-Contacts, פירוש הדבר שלכרטיס איש הקשר אין מספר טלפון או כתובת דואר. הוסף את המידע החסר לכרטיס ביישום Contacts.

## Calendar

- **שאלה:** מדוע חסרים מספרי השבועות?  
**תשובה:** אם שינית את הגדרות Calendar כך שהשבוע יתחיל ביום אחר מ-Monday, מספרי השבועות לא יוצגו.

## Browser

- **שאלה:** מוצג *No valid access point defined. Define one in Services settings!* (לא הוגדרה נקודת גישה תקפה. הגדר נקודת גישה תקפה בהגדרות השירותים!).  
**תשובה:** הקש הגדרות דפדפן תקפות. לקבלת הוראות פנה לספק שירות הדפדפן שלך. ראה 'הגדרת קונסולת המשחקים לשירות הדפדפן' בעמוד 103.

## Log

- **שאלה:** מדוע ה-Log נראה ריק?  
**תשובה:** ייתכן שהפעלת מסנן כלשהו, ולא תועדו אירועי תקשורת שמתאימים למסנן זה. להצגת כל

יש דרכים אחדות לגרום לקונסולת המשחקים להפסיק ליצור חיבור נתונים. בחר **Messaging** ואחר כך **Options** ← **Settings** ← **Multimedia message**.

- בחר **On receiving msg.** ← **Defer retrieval** (אחזור דחוי) אם ברצונך שמוקד הודעות המולטימדיה ישמור את ההודעה לאחזור מאוחר (לדוגמה, לאחר שבדקת את ההגדרות). לאחר ביצוע שינוי זה, קונסולת המשחקים צריכה לשלוח הודעות מידע לרשת הסלולרית. לאחזור ההודעה אחר כך בחר **Retr.** **Immediately**.
- בחר **On receiving msg.** ← **Reject message** – אם ברצונך לדחות את כל הודעות המולטימדיה הנכנסות. לאחר ביצוע שינוי זה, קונסולת המשחקים צריכה לשלוח הודעות מידע לרשת הסלולרית, ומוקד הודעות המולטימדיה ימחק את כל הודעות המולטימדיה שממתנינות לשליחה אליך.
- בחר **Multimedia reception** ← **Off** – אם ברצונך להתעלם מכל הודעות המולטימדיה הנכנסות. לאחר ביצוע שינוי זה קונסולת המשחקים לא ייזום אף חיבור לרשת הסלולרית, שקשור בהודעות מולטימדיה.

## Images

- **שאלה:** האם תבנית התמונה שאני מנסה לפתוח נתמכת?  
**תשובה:** למידע נוסף על תבניות התמונות שנתמכות, ראה עמוד 58.

## Music

- **שאלה:** מדוע איני מצליח להעביר רצועות מוזיקה לקונסולת המשחקים?  
**תשובה:** ודא שבכרטיס הזיכרון יש מספיק מקום פנוי.

האירועים, בחר **Options** ← **Filter**  
*All communication* (כל התקשורת).

## קישוריות למחשב

- **שאלה:** מדוע מתעוררות בעיות בחיבור קונסולת המשחקים למחשב שלי?


**תשובה:** ודא שהתוכנה PC Suite for Nokia N-Gage מותקנת ומופעלת במחשב. עיין ב- **PC Suite Installation Guide** (מדריך התקנה ל- PC Suite) שבתקליטור, בסעיף 'Software' (תוכנה). למידע נוסף על אופן השימוש ב- PC Suite for Nokia N-Gage עיין בעזרה המקוונת של התוכנה.

 **הערה:** התוכנה PC Suite אינה פועלת באמצעות כבל ה-USB ולכן עליך להשתמש ב-Bluetooth בלבד.

## קודי גישה



- **שאלה:** מהי הסיסמה שלי לקוד הנעילה, לקוד PIN ולקוד PUK?
- **תשובה:** קוד ברירת המחדל לנעילה הוא 12345. אם שכחת או איבדת את קוד הנעילה, פנה לספק קונסולת המשחקים.
- אם שכחת או איבדת קוד PIN או PUK, או אם לא קיבלת קוד כזה, פנה לספק השירות שלך.
- למידע בדבר סיסמאות, פנה לספק השירות שלך (לדוגמה, ספק שירותי אינטרנט [ISP] מסחרי, ספק שירות דפדפן או מפעיל רשת).

## יישום לא מגיב

- **שאלה:** כיצד לסגור יישום שאינו מגיב?
- **תשובה:** פתח את חלון מיתוג היישומים על ידי לחיצה והחזקה של המקש . כעת דפדף עד היישום ולחץ

 כדי לסגור אותו.

## יישומים רבים מדי פתוחים

- **שאלה:** מדוע המשחק שאני משחק איטי?
- **תשובה:** יישומים רבים מדי פתוחים. סגור יישומים שאינם משתמשים בהם, על ידי לחיצה והחזקה של המקש . אחר כך דפדף עד היישום ולחץ  כדי לסגור אותו.

## Nokia Audio Manager

- **שאלה:** מדוע אני יכול לראות את הסמל של N-Gage?
- **תשובה:** עליך לוודא שהתקנת כראוי את התוכנה Nokia Audio Manager במחשב שלך לפני שחיברת אליו את קונסולת המשחקים באמצעות כבל ה-USB.
- **הערה:**  התוכנה Nokia Audio Manager אינה פועלת באמצעות Bluetooth, ולכן השתמש ב-USB בלבד.

# 18. מידע לגבי סוללות

## טעינה ופריקה

- המכשיר שברשותך מופעל על ידי סוללה נטענת.
- לקבלת ביצועים טובים של סוללה חדשה נדרשים שניים או שלושה מחזורים מלאים של טעינה ופריקה!
- תוכל לטעון ולפרוק את הסוללה מאות פעמים, אך בסופו של דבר היא תתבלה. כאשר זמן ההפעלה (זמן דיבור וזמן המתנה) קצר באופן משמעותי מהרגיל, הגיע הזמן לרכוש סוללה חדשה.
- השתמש רק בסוללות אשר אושרו על ידי יצרן המכשיר, וטען אותן רק באמצעות מטענים שאושרו על ידו. נתק את המטען כאשר אינו בשימוש. אל תשאיר את הסוללה מחוברת למטען למשך פרק זמן שמעל שבוע, כיוון שטעינת-יתר עלולה לקצר את חיי הסוללה. סוללה טעונה תתרוקן מעצמה במשך הזמן גם אם אינה בשימוש.
- טמפרטורות קיצוניות עלולות להשפיע על יכולת הטעינה של הסוללה.
- השתמש בסוללה אך ורק למטרה שלה נועדה.
- אין להשתמש במטען או בסוללה גנובים.
- אל תקצר את הדקי הסוללה. קצר חשמלי לא מכוון עלול להיגרם על ידי חפצים מתכתיים (מטבע, מהדק משרדי או עט). חפצים אלה עלולים לגרום לחיבור ישיר של ההדק החיובי והשלילי של הסוללה (פסי מתכת שעל גב הסוללה), כאשר נושאים סוללה רזרבית בכיס, למשל. קיצור הדקי הסוללה עלול לגרום נזק לסוללה או לחפץ המקצר.
- השארת הסוללה במקומות חמים או קרים, כגון מכונית סגורה החונה בחוץ, בקיץ או בחורף, תקטין את הקיבולת שלה ואת משך חייה. טווח הטמפרטורות האידיאלי עבור הסוללה הוא  $15^{\circ}\text{C}$  עד  $25^{\circ}\text{C}$ . מכשיר שהסוללה שלו חמה או קרה מדי עלול לא לפעול באופן זמני, גם אם הסוללה טעונה במלואה. ביצועי סוללות מוגבלים במיוחד בטמפרטורות הנמוכות מנקודת הקיפאון.
- אל תשליך לאש סוללות שהתבלו!
- בסוללות שהתבלו יש לנהוג על פי החוקים המקומיים החלים (לדוגמה, מיחזור). אין להשליך סוללות אלה לפח אשפה רגיל.
- הסר את הסוללה רק כשהמכשיר כבוי.

# 19. טיפול ותחזוקה

- אל תצבע את המכשיר. צבע עלול להדביק חלקים מכניים ולפגוע בפעולתם התקינה.
- השתמש רק באנטנה המקורית, או באנטנה חלופית, המסופקת או מאושרת על ידי היצרן. שימוש באנטנות שלא אושרו על ידי היצרן, ביצוע שינויים באנטנה או חיבורים שונים עלולים להזיק למכשיר ואף לעבור על תקנות, הנוגעות לשימוש במכשירי רדיו.
- כל ההמלצות שלעיל חלות באופן שווה על המכשיר, על הסוללה, על המטען ועל כל אביזר העשרה. אם אחד מאלה אינו פועל כשורה מסור אותו למרכז השירות המוסמך הקרוב למקום מגוריך. הצוות במרכז יסייע לך, ובמידת הצורך ידאג לתיקון.
- המכשיר שברשותך תוכנן ויוצר בקפידה ומחייב טיפול הולם. ההמלצות הבאות תסייענה לך לענות על התחייבותך על פי כתב האחריות וליהנות ממוצר זה למשך שנים רבות.
- הרחק את המכשיר ואת כל חלקיו ואביזרי ההעשרה שלו מהישג ידם של ילדים.
- הקפד שהמכשיר יישאר יבש. גשמים, לחות וכל סוגי הנוזלים עלולים להכיל מינרלים, העלולים לפגוע במעגלים חשמליים.
- הימנע משימוש במכשיר או מאיחסונו במקומות מאובקים ומלוכלכים. החלקים המכניים שבו עלולים להיפגם.
- הימנע מאחסון המכשיר במקומות חמים. טמפרטורות גבוהות עלולות לקצר את אורך חייהם של מכשירים אלקטרוניים, לפגום בסוללות ולהתיך חלקים פלסטיים מסוימים.
- הימנע מאחסון המכשיר במקומות קרים. כשהמכשיר מתחמם (לטמפרטורת עבודה רגילה), עלולה להצטבר בתוכו לחות ולפגום במעגלים האלקטרוניים שבו.
- אל תנסה לפתוח את המכשיר. טיפול במכשיר חשמלי בידיים לא מקצועיות עלול להזיק לו.
- אל תפיל את המכשיר ואל תנער אותו. טיפול אגרסיבי מדי עלול לגרום לשבירת מעגלים אלקטרוניים בתוך המכשיר.
- אל תשתמש לניקוי המכשיר בכימיקלים חזקים, בחומרי ניקוי ממיסים או בדטרגנטים חזקים.

## 20. מידע בטיחות חיוני

### בטיחות בדרכים

אין להשתמש במכשיר סלולרי בזמן נהיגה. אל תניח את המכשיר על המושב שליד הנהג, או במקום שממנו הוא עלול להשתחרר בזמן תאונה או עצירת פתאום.

זכור! בטיחות בדרכים קודמת לכל!

### סביבת הפעלה

פעל על פי ההנחיות במקום שאתה נמצא בו. כבה את המכשיר במקום שבו השימוש במכשיר סלולרי או במשחק אלקטרוני אסור, או כשהוא עלול לחולל הפרעה או להוות סכנה.

הקפד תמיד על אחיזה נכונה של המכשיר.

כדי לקיים תאימות להנחיות החשיפה לגלי רדיו, השתמש רק באבזורי העשרה שאושרו על ידי Nokia. כשהמכשיר מופעל ונישא על הגוף, השתמש תמיד בנרתיק נשיאה שאושר על ידי Nokia.

חלקים מסוימים במכשיר הם מגנטיים. חומרים מתכתיים עלולים להימשך אל המכשיר. על כן, אסור לבעלי מכשירי שמיעה לאחוז את המכשיר סמוך לאוזן שמוקד בה מכשיר שמיעה. הקפד לשים תמיד את המכשיר בעריסה הייעודית (הולדר) שלו, כיוון שחפצים מתכתיים עלולים להימשך אל האפרכסת. אל תניח כרטיסי אשראי או אמצעי אחסון מגנטיים אחרים סמוך למכשיר, כיון שהמידע השמור בהם עלול להימחק.

### מכשירים אלקטרוניים

רוב המכשירים האלקטרוניים החדשים מסוככים כנגד גלים אלקטרומגנטיים בתחומי התדרים אשר משמשים לשידורי רדיו (RF). עם זאת, ייתכן כי מכשירים מסוימים אינם מסוככים כנגד הגלים האלקטרומגנטיים המשודרים על ידי המכשיר שברשותך.

קוצבי לב. היצרנים של קוצבי לב ממליצים על מרחק מינימלי של 20 ס"מ בין המכשיר לגוף הקוצב, כדי למנוע הפרעה לפעולת הקוצב. המלצות אלו תואמות למחקר הבלתי-תלוי של Wireless Technology Research ולהמלצות הניתנות בו. בעל קוצב לב:

- שמור על מרחק מינימלי של 20 ס"מ בין המכשיר לגוף הקוצב כשהמכשיר מופעל;
- אל תישא את המכשיר בדש חולצתך;
- השתמש באוזן שבצד הנגדי לצד שמושתל בו הקוצב, כדי לצמצם את הסיכון להפרעה;
- אם אתה חושש שהמכשיר מפריע לפעילות הקוצב, כבה אותו מיד.

מכשירי שמיעה. מכשירים סלולריים דיגיטליים מסוימים עלולים להפריע לפעולה התקינה של מכשירי שמיעה. במקרה של הפרעה היועץ בספק השירות שלך.

מכשור רפואי אחר. הפעלה של כל מכשיר אלקטרוני שמשדר גלי רדיו, לרבות מכשירים סלולריים, עלולה להפריע לפעולה התקינה של מכשירים רפואיים שאינם מסוככים כהלכה. היועץ ברפוא או ביצרן המכשיר

כדי לקבוע אם המכשיר מסוכן כהלכה בפני גלים אלקטרומגנטיים חיצוניים, או אם יש לך שאלות אחרות כלשהן. כבה את המכשיר בעת כניסה למרכזים רפואיים בכל מקום שבו תתבקש לעשות כן. בתי חולים או מרכזים רפואיים אחרים עלולים להשתמש במכשור העלול להיות רגיש לאנרגיה אלקטרומגנטית חיצונית, שמקורה בשידורי רדיו.

כלי רכב. גלים אלקטרומגנטיים בתחומי התדרים שמשמשים לשידורי רדיו (RF) עלולים להפריע למערכות אלקטרוניות מותקנות או מובנות בכלי רכב, אם הן אינן מסוככות כהלכה (כגון מערכות אלקטרוניות להזרקת דלק, מערכות למניעת נעילת בלמים ABS, מערכות אלקטרוניות לבקרת מהירות, כריות אוויר וכד'). היועץ ביצרן או בנציגו לגבי הרכב שברשותך. היועץ ביצרן גם בקשר לכל מכשיר שהוסף לרכבך.  
מקומות נושא-שילוט. כבה את המכשיר בכל מקום שיש בו שילוט שמבקשך לעשות זאת.

## מידע בטיחות לגבי משחקי וידאו

### התקפי רגישות לאור.

אחוז קטן ביותר מהאוכלוסייה עלול לחוות התקף בעת חשיפה לתמונות מסוימות, לרבות אורות מהבהבים או דפוסים שעלולים להופיע במשחקי וידאו. אפילו אנשים ללא עבר של התקפים או כִּפְיוֹן (epilepsy) עלולים להיות במצב לא-מאובחן, שעלול לגרום במהלך צפייה במשחקי וידאו להתקפים כפיוניים בשל רגישות-לאור. התקפים אלה עלולים לכלול מגוון תסמינים, לרבות סחרחורת, עיוות ראייה, גִּיעַ עיניים או פנים, רעד או גִּיד של הידיים או הרגליים, חוסר-התמצאות, בלבול או אבדן קשר זמני עם הסביבה. התקפים עלולים גם לגרום לאיבוד הכרה או לעוויתות, שעלולים לגרום לפציעה מנפילה או מפגיעה בחפצים קרובים.

אם אתה חש אחד מהסימנים הללו, **הפסק מיד לשחק והיוועץ עם רופא**. מבוגרים המתירים לבני נוער (או לילדים) לשחק במשחקים, מתבקשים לשים לב ולשאול את ילדיהם לגבי תסמינים אלה, כיון שסבירות הופעתם בקרב ילדים גבוהה יותר מאשר בקרב מבוגרים. ניתן להפחית את הסיכון להתקפים כפיוניים בשל רגישות-יתר לאור על ידי משחק בחדר מואר היטב ועל ידי הימנעות ממשחק כאשר אתה רדום או עייף. אם בעברך או בעברו של מי מקרוביך קיימת היסטוריה של התקפים או של מחלת הכִּפְיוֹן, היועץ ברופא לפני המשחק.

**שחק באופן בטיחותי.** נוח מהמשחק מדי חצי שעה לפחות. הפסק לשחק מיד אם אתה מתחיל להרגיש עייפות, או אם אתה מתחיל לחוש אי-נעימות או כאב בידים ו/או בזרועות. אם התחושה נמשכת, היועץ עם רופא. שימוש ברטט עלול להחמיר פציעות. אל תפעיל רטט אם אתה סובל מכאבים בעצמות או במפרקים של אצבעותיך, ידיך, שורשי כפות ידיך או זרועותיך.

## חומרי נפץ

כבה את המכשיר כשאתה נמצא במקום שמתבצעת בו עבודה בחומרים נפצים ופעל על פי השילוט וההנחיות במקום. ניצוצות במקומות כאלה עלולים לגרום לפיצוץ או לשריפה ולפגיעה בנפש, העלולה אף להסתיים במוות. מומלץ לכבות את המכשיר בעת שהייה בתחנות דלק. יש לפעול על פי ההגבלות בעת השימוש במכשירי רדיו במקומות שמאחסנים בהם דלקים (מחסנים, אזורי חלוקה), במפעלים כימיים ובכל מקום שמתבצעת בו עבודה עם חומרי נפץ.

מקומות שיש בהם סכנת פיצוץ פוטנציאלית מסומנים ברוב המקרים באופן ברור, אולם לא תמיד. בקטגוריה זו ניתן למנות: ירכתיים של כלי שיט; מתקני שינוע לכימיקלים

## שיחות חירום



**חשוב:** פעולת מכשיר זה, בדומה לכל מכשיר סלולרי אחר, משתמשת בגלי רדיו, ברשתות אלחוטיות וקרעיות ובפונקציות המתוכננות על ידי המשתמש. מסיבות אלו, לא ניתן להבטיח חיבור בכל תנאי. לעולם אל תסמוך על מכשיר סלולרי בלבד לקיום תקשורת חיונית (מצבי חירום רפואיים, למשל).

לא בכל הרשתות הסלולריות ניתן לבצע שיחות חירום, ולעתים לא ניתן לבצען כשירותי רשת מסוימים ו/או תכונות מסוימות במכשיר פעילים. היוועץ בספק השירות שלך.

## לביצוע שיחת חירום

1. אם המכשיר אינו מופעל, הפעל אותו. ודא שעוצמת האות מספקת.  
ברשתות סלולריות מסוימות תצטרך להתקין כרטיס SIM תקף.
  2. לחץ  כמספר הפעמים הדרוש (לדוגמה, כדי לנתק שיחה, כדי לצאת מתפריט וכד'), כדי למחוק את הצג ולהכין את המכשיר לחיוג.
  3. הקש את מספר החירום עבור המיקום שאתה נמצא בו (לדוגמה 100, 112 או כל מספר חירום מקובל אחר). מספרי החירום עלולים להשתנות ממקום אחד למשנהו.
  4. לחץ על המקש .
- אם תכונות מסוימות הופעלו במכשיר שברשותך, ייתכן שתצטרך לבטלן בטרם תוכל לחייג שיחת חירום. עיין במדריך למשתמש זה והיוועץ בספק השירות שלך.

ומחסני כימיקלים; כלי רכב המשתמשים בתזקיית נפט גזיים במצב נוזלי (פרופאן ובוטאן, למשל); מקומות בהם האוויר מכיל כימיקלים או חלקיקים, כדוגמת גרגרים, אבק או אבקות מתכתיות, וכל מקום אחר שבו תתבקש לכבות את מנוע הרכב.

## כלי רכב

תיקונים והתקנות ברכב יבוצעו אך ורק על ידי טכנאי מוסמך. התקנה או תיקון לא נאותים עלולים להיות מסוכנים ולגרום לתפוגת האחריות החלה על המכשיר.

בדוק מעת לעת שהציוד שמותקן ברכבך מחוזה היטב למקומו ופועל כשורה.


אל תאחסן נוזלים דליקים, גזים או חומרים נפיצים בתא שהמכשיר נמצא בו, או אביזר כלשהו המחובר אליו.

כרית האוויר ברכב מתנפחת בעוצמה רבה. אין להניח דבר (לרבות מכשור סלולרי מותקן או נייד) מעל לכרית האוויר או בטווח הניפוח שלה. התקנה לא נאותה של אביזר כלשהו שאינו מוחזק היטב במקומו, עלולה לגרום לפגיעה קשה עם התנפחות כרית האוויר.

אין להשתמש במכשיר במהלך טיסה. כבה את המכשיר לפני העלייה למטוס. השימוש במכשירים סלולריים במטוסים עלול להיות מסוכן, לשבש את פעולת הרשת, ובמקרים מסוימים גם אינו חוקי.

אי-הקפדה על ביצוע הנחיות אלו עלולה לגרום הליכים משפטיים.

בעת חיוג למספר חירום, זכור כי עליך לספק בדיוק מרבי את כל המידע הדרוש. זכור כי המכשיר שלך עשוי להיות אמצעי הקשר היחיד במקום התרחשות תאונה – אל תנתק את השיחה עד שתקבל אישור לעשות זאת.

 **אזהרה:** בפרופיל Offline לא תוכל לזווג שיחות, לרבות שיחות חירום, ולא תוכל להשתמש בתכונות אחרות שמחייבות קליטה של הרשת.

## מידע אישור (SAR)

דגם טלפון זה תואם להנחיות הבינלאומיות בדבר חשיפה לגלי רדיו.

הטלפון הסלולרי שברשותך הוא משדר/מקלט רדיו. מכשיר זה תוכנן ויוצר באופן שלא יחרוג מערכי הסף לפליטה, שמוותרים בחשיפה לתדרי רדיו (RF) המומלצים על ידי הנחיות בינלאומיות (ICNIRP). ערכים אלה הם חלק מהנחיות מקיפות, הקובעות רמות מותרות של אנרגיית RF עבור כלל האוכלוסייה. הנחיות אלו פותחו על ידי גופים מדעיים בלתי-תלויים על סמך בחינה תקופתית ומקיפה של מחקרים מדעיים. ההנחיות אלו כוללות טווח ביטחון ניכר שנועד להבטיח את שלום כל המשתמשים, ללא תלות בגילם ובמצב בריאותם.

תקן החשיפה לטלפונים סלולריים כולל יחידת מדידה, המכונה Specific Absorption Rate (שיעור ספיגה ספציפי), או SAR. סף SAR שנקבע על ידי ההנחיות הבינלאומיות הוא  $2.0\text{W/Kg}$ \*. בדיקות SAR מבוצעות במצבי אחיזה רגילים מקובלים, כשהטלפון משדר בהספק המאושר המקסימלי שלו בכל תחומי התדרים הנבדקים. למרות שה-SAR נקבע עבור ההספק המקסימלי המאושר, רמת ה-SAR של הטלפון בפועל כשהוא פועל עשויה להיות

נמוכה מאוד לעומת הערך המקסימלי. הדבר נובע מכך שהטלפון נועד לפעול במספר רמות הספק ולהשתמש רק בהספק הנדרש כדי להתחבר לרשת הסלולרית. ככלל, ככל שהטלפון קרוב יותר לאנטנת ממסר כך הספק השידור שלו נמוך יותר.

ערך ה-SAR הגבוה ביותר עבור דגם טלפון זה שנבדק בשימוש רגיל היה  $0.37\text{W/Kg}$ . בעוד שייטכנו הבדלים בין רמות SAR של טלפונים שונים ובין מצבי אחיזה שונים, כולם תואמים להנחיות הבינלאומיות לחשיפה לגלי רדיו.

מכשיר זה תואם להנחיות החשיפה לגלי רדיו (RF) כאשר משתמשים בו בדרך הרגילה ליד האוזן או כשמחזיקים אותו במרחק של לפחות 1.5 ס"מ מהגוף. כאשר משתמשים בנרתיק, תפס לחגורה או הולדר כדי לשאת את המכשיר ליד הגוף, אסור שאביזרים אלה יכילו מתכת ויש לשאת אותם במרחק של לפחות 1.5 ס"מ מהגוף.

\* ערך הסף ל-SAR בטלפונים ניידים לשימוש ציבורי הוא  $2.0\text{W/Kg}$  (או Watts/Kilogram) בממוצע לכל 10 גרמים של רקמת גוף. ההנחיות כוללות טווח ביטחון ניכר, שנועד לספק הגנה נוספת לציבור ולפצות על הבדלים כלשהם במדידות. ערכי SAR עשויים להיות תלויים בדרישות הדיווח של מדינות שונות ובתדרי הרשת. עבור מידע SAR במקומות שונים, ראה את סעיפי מידע המוצרים (product information) באתר [www.nokia.com](http://www.nokia.com).



# אינדקס

## Bluetooth

- הגדרות 116
- הפעלת יישום 116
- חיבור 115
- ניתוק 119
- קבלת נתונים 119
- שיוך מכשירים 118
- שליחת נתונים 117

## 45 GPRS

- הגדרות חיבור 42
- מונה נתונים 23
- נתוני מנות 42

## 34 Nokia Audio Manager

- התקנה 35
- שמירת רצועות 35

## Other

- הגדרות תיקייה 89

## 62 RealOne Player

## SIM

- כרטיס 46
- תיקייה 24

## Windows Explorer

- העברת רצועות 36

## א

### אבטחה 46

- קודים 46

### אביזרי העשרה 7

- הגדרות 50

### אובייקטי מדיה 75

### אובייקטי מולטימדיה בהודעה 77

### אנשי קשר 51

- ברירות מחדל 53
- הוספה לקבוצה 56
- הוספת צלצול 55
- הוספת תמונה 52
- הצגה 52
- יצירת כרטיסים 51
- יצירת קבוצה 56
- מחיקה 52
- ניהול קבוצה 56
- עריכה 51
- שליחת מידע 55

### אפשרויות

- רשימות 11

## ב

### בטחון 6

## ג

### גיבוי ושחזור מידע 26

## ד

### דואר אלקטרוני 75

- הגדרות 75
- כתיבה ושליחה 75
- דואר יוצא 83
- דואר נכנס 76

### דיבורית אישית

- חיבור 14
- קבלת שיחות 15

### דף אינטרנט

- הורדה 107

### דפדוף 105

- הודעות שירות 106
- מקשים ופקודות 106
- הגדרות 108
- הגדרת קונסולת המשחקים 103

## דפים

- הצגה 106

## ה

### הגדרות 38

- הודעות 85
- המתנה 39
- הקשה ידנית 104
- חיבור 41
- מכשיר 38
- קבלה בהודעה חכמה 103

## **הפעלת יישום ברקע 60**

### **הקלטה**

מציוד חיצוני 32

מרדיו 34

### **התחברות 104**

### **התיקיות שלי 79**

### **התראות יומן**

הגדרות 96

## **ז**

### **זיכרון משותף 15**

### **זיכרון**

בדיקת מצב 27

הצגת מצב 114

מתמלא 123

## **ח**

### **חיבור נתונים 41**

מחוננים 9

אבטחה 104

ניתוק 108

### **חיוג 17**

אל התא הקולי 18

מספריית ה-Contacts 17

תווית קולית 53

### **חיוג חוזר אוטומטי 40**

### **חיוג מהיר 40, 18**

הקצאת מקשים 55

### **חיוג קולי 53**

### **פתיחה 81**

### **הודעת טקסט**

הגדרות 85

כתיבה ושליחה 71

מוקד 85

### **הודעת מולטימדיה 73**

הגדרות 86, 73

הצגה 77

יצירה 74

מחיקת אובייקט 75

צלילים 77

תצוגה מקדימה 75

### **הודעת תמונה**

יצירה ושליחה 72

תיקייה להודעות 59

### **הורדה 107**

### **הורדה מדף אינטרנט 107**

### **המרת מטבע 99**

### **המרת מידות 99**

### **המתנה**

מצב 8, 39

### **העברת רצועות**

Windows Explorer 36

### **הערות 100**

### **הפניית שיחות**

הגדרות 20

### **שיחה 40**

שינוי 38, 60, 64

תצוגה 39

### **הודעה חכמה**

קבלה 78

קבלת הגדרות 103

שליחה 72

### **הודעה**

אובייקטי מולטימדיה 77

הגדרות 85

הוספת נמען 67

הצגה בכרטיס SIM 84

יצירה ושליחה 71

מציגים 76

פתיחה 67

### **הודעות 66**

### **הודעות מולטימדיה**

הגדרות 86

הצגה 77

### **הודעות שירות 79**

הגדרות 88

הצגה בדפדפן 79

הצגת נכסות 79

### **הודעת דואר**

אחזור מתיבה 81

העתקה לתיקייה 81

הצגה 80

הצגת קבצים מצורפים 82

מחיקה 83

## חיפוש פריטים 13

## חסימת שיחות 49

## ט

## טלפון

על ידי קונסולת המשחקים 17

## טקסט

העתקה 70

כתיבה 68

קלט טקסט חזוי 69

קלט טקסט רגיל 68

## י

## יבוא נתונים 96, 56

## יומן 93

הגדרות להתראות 96

הגדרות לתצוגות 96

יצירת רשומות 93

מחיקת רשומות 94

סמלי רשומות בתצוגות 95

עריכת רשומות 93

שדות ברשומות 94

שיחות אחרונות 21

שליחת רשומות 96

תצוגה 94

תצוגה חודשית 94

תצוגה יומית 95

תצוגה שבועית 95

## יחידות חיוב

עלות שיחות 23

## יישום

לא מגיב 126

## יישומי Java 109

הגדרות 111

התקנה 110

## יישומים

התקנות 112

מעבר בין 11

סגירה 10

פעולות משותפות 12

פתוחים 126

פתיחה 10

תמחור 42

## כ

## כבלים

חיבור 15

## כללי 38

## כרטיס SIM

הצגת הודעות 84

## כרטיס איש קשר 52

הצגה 52

צלצול 55

שדות 52

העתקה 51

יצירה 51

מחיקה 52

עריכה 51

## כרטיס זיכרון 24

ביטול נעילה 27

הכנסה 25

סיסמה 27

פירמוט 26

## ל

## לכידת מסך 60, 57

## מ

## מדיה אובייקטים 75

## מדריך מדיה 63

## מודם

קונסולת המשחקים 120

## מוזיקה

האזנה 31

## מולטימדיה

הודעות 124

הודעות נכנסות 77

## מועדפים 97

## מוקד מצלמה

הזזה 58

## מחבר 101

## מחווים

חיבור נתונים 9

פעולות 9

## מחשבון 98

## מטבע

המרה 99

עלות שיחות 23

## מטלות 98

### מטמון

ריקון זיכרון 108

### מטענים 7

### מידות

המרה 99

### מידע בטיחות חיוני 129

### מידע

גיבוי ושחזור 26

### מכשיר

שיוך 118

הגדרות הרשאה 119

### מכשירים אלקטרוניים 129

### ממיר מטבעות 99

### מסך מלא 58

### מספר טלפון

הוספת תווית קולית 53

מספרי טלפון וכתובות, ברירות

מחדל 53

### מעבר בין יישומים 11

### מענה בכל מקש 40

### מענה לשיחה 19

### מערכת, דרישות 35

### מצב המתנה 8, 39

### מציגי הודעות 76

### מערכת, דרישות 35

### מצב המתנה 8, 39

### מציגי הודעות 76

### מקלדת

קיצורי דרך 58

### משחק

התחלה 28

מרובה-שחקנים 29

שני שחקנים 28

### משחקי וידאו

מידע בטיחות 130

### משחקים 28

### משך שיחה 22

## נ

### נגן המוזיקה 26, 30

### נמען

הוספה להודעה 67

### נקודות גישה 41, 43

יצירה 42

מחיקה 43

עריכה 43

### נתוני מנות

נתוני מנות, תמחור 42

### נתונים

יבוא 56, 96

## ו

### וגירה

יישומים 10

### ווללות

מידע 127

### ויבוב 58

### ויכום לאחר השיחה 40

### וימניות

הוספה ידנית 105

הצגה 104

שליחה 105

שמירה 106

כרטיס זיכרון 27

קביעה שינוי והסרה 27

מרוחק 120

### ונכרון נתונים 121

יצירת פרופיל 121

### וופריות ה-Contacts

חיוג מ 17

### ורגל ניווט

תנועה אופקית 11

## ע

### עוצמת שמע

בקרה 64

ויסות 13

סמלים 13

**קלט טקסט רגיל** 68  
**קנה מידה**  
 שינוי 58  
**ר**  
**רדיו** 30, 32  
 הקלטה מ 34  
 כוונן ערוץ 33  
**רישום שיחות**  
 הצגה 23  
**רכישת פריט** 107  
**רמקול** 13  
 הפעלה 13  
 כיבוי 14  
**רצועות מוזיקה**  
 סוגים 37  
 עריכה במחשב 37  
**רצועות מתקליטור**  
 שמירה 35  
**רשומות יומן**  
 שליחה 97  
**רשמקול** 102  
**רשת** 49  
 בחירה 49  
**ש**  
**שטף מהאינטרנט** 63  
**שידור תא** 84  
 הגדרות 88

**ק**  
**קו טלפון בשימוש** 40  
**קובץ מצורף להודעה**  
 אחזור 82  
 הצגה 82  
 שמירה 83  
**קובצי מדיה**  
 נגינה 63  
 שליחה 64  
**קובצי מוזיקה**  
 העברה לקונסולת המשחקים 36  
**קודי אבטחה** 46  
**קודי גישה** 126  
**קונסולת המשחקים**  
 הגדרה לדפדפן 103  
 חיבור למחשב 120  
 מודם 120  
 צג 124  
 קובצי מוזיקה 36  
 שימוש כטלפון 17  
**קיצורי דרך**  
 הוספה 93  
**קישוריות** 115  
 למחשב 125  
**קלט טקסט חזוי** 69  
 טיפים 70  
 כיבוי 70

**עורך פקודת שירות** 84  
**עזרה מקוונת** 11  
**עלות שיחות** 23  
 הגבלה 23  
**עריכה**  
 אפשרויות 71  
**פ**  
**פעולות**  
 מחוונים 9  
**פרופיל Offline** 92  
 שינוי 90  
**פרופילים** 90  
 התאמה 90  
**פריטים**  
 חיפוש 13  
**פתיחה**  
 יישומים 10  
 תיקיות 10  
**צ**  
**צירופי מילים**  
 כתיבה 70  
**צלילים**  
 הודעת מולטימדיה 77  
**צלצול**  
 כרטיס איש קשר או קבוצה 55  
 קביעת שעה 100

## שיוך

ביטול 118

של מכשיר 118

## שיחה ממתנה 19, 40

### שיחה

אפשרויות 20

מענה 19

משך 22

## שיחות חירום 131

## שיחות נתונים GSM 41

הפניה 20

חסימה 49

יומן 21

יוצאות 22

מגבלת עלות 22

מחיקה 22

נכנסות 21

עלויות 22

עלות 23

עלות 23

רישום 23

רישום כללי 21

שלא נענו 21

## שיחת ועידה

ביצוע 18

## שיחת נתונים 45

במהירות גבוהה, HSCSD 41

הגדרה מינימלית 41

## שירות רשת 7, 49

### שירותים 103

גישה 103

### שליחה

אפשרויות 68

## שליחת זיהוי מתקשר שלי 40

## שמירת רצועות מתקליטור 35

### שעון 102

שינוי הגדרות 101

## ת

### תא סלולרי

מידע 50

מידע 50

### תא קולי

חיוג אל 18

שינוי מספר 18

## תאריך ושעה 46

### תבניות

תיקיה 79

## תוויות באריזה 8

### תווית קולית

הוספה למספר טלפון 53

חיוג 54

פעולות 54

### תוכנה

הסרה 113

התקנה 112

## תוספות 97

### תיבות דואר

הגדרות 87

מרוחקת 79

התחברות 80

התנתקות מ 82

### תיקיות

פתיחה 10

### תמונה

פרטים 58

### תמונות 57

הצגה 57, 60

סידור 59

שליחה 59

שמירה 57

## תעודה מוסמכת

הגדרות בטחון 49

### תעודה

אמינות 48

פרטים 48

ניהול תעודות 48

### תפריט 10

סידור 10

תנועה 10

### תצוגה 39

### תצוגות יומן

הגדרות 97

### תקליטור 120

**יורוקום**

**נציגת NOKIA בישראל**